XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

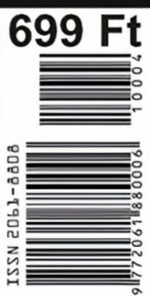
a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

SZEPT-OKT 2010 004. szám

699 Ft



DEADRISING 2

HALLELÚJA! HALJ MEG ÚJRA!



Üdvözöllek szeptemberi számunk nyitóoldalán, kedves nyáron feltöltődött, a nagy év végi videojátékos hajrára készen álló gamer! Miután letudtuk az év legszebb évszakát-évszakait, kvázi napra pontosan, ahogyan a hónapszámláló átfordult a kilencedikbe, nyakunkba zúdult az ősz minden „pompája": borult, esős, hűvös idő – egy percnyi kellemes déjà vu-t okozó vénasszonyok nyarával se ajándékozván meg minket… hát ez nem jó. A kinti állapotoknak megfelelően a szobák falai közé bepattanva hűséges barátaink, a konzolok, közben türelmesen vártak ránk, hogy karácsonyig garantáltan az utolsó biteket is kipréseljék magukból, mert új életek szára szökken az égbe a videojátékok palettáján! Megannyi fajta lesz, sokféle stílusban pompázva, régi ismerősök ragyogva térnek vissza, ifjú titánok akarják a kegyeidet – melyekről most és a továbbiakban is teljes körű tájékoztatást nyújtunk neked.

Nem kellett igazán Nostradamusnak lenni ahhoz, hogy tudjuk, mik várhatók, ám jelen esetben több meglepetés is ért minket – persze kellemesek. Elsőként a frissen debütáló Move űzte el kételyeinket jó messzire, ennek megfelelően alaposan körbejártuk az eszközt és azt a játékot, amely jelenleg a lehető legmélyebben kiaknázza ennek az új varázsbotnak a tudását. Emellett megvan az első exkluzív matériánk is, vagyis a Dead Rising 2 tesztje, amelyet hivatalosan a Konzol Magazin tesztelhetett a leghamarabb az országban.

Természetesen a beígért pompás tűzijáték is elkezdődött, élen a Halo: Reach-csel, ami, miközben ezeket a sorokat írom, rekordokat döntöget az eladásokban. A magazin dicsőségfalára is sikeresen felkerült, a Super Mario Galaxy 2 után a második maximálisan elérhető pontszámot megszerző játékaként. Az objektivitást elősegítendő: pont ilyen évben jöttünk ki, ahol talán még egy harmadik, régóta várt játék is elnyerheti majd ezt azt amúgy igen nehezen kiérdemelhető értéket. De ezzel nem ért véget az ámulatba ejtő címek érkezése! Itt a Metroid: Other M, hogy még egyet említsek… de nem vázolom fel ide a tartalomjegyzéket, az egy oldallal arrébb van, a cikkekből megtudod, az általad legjobban várt kora-őszi játékok milyenek lettek. Emellett rovataink nyújtanak neked további remek olvasnivalót, míg következő számunk meg nem jelenik.

Zárás előtt hozzátenném, hogy e havi számunktól némi kutatással felfedezhető egy különleges rejtvény, melyet - konstans összefüggő elv alapján - továbbviszünk hónapról hónapra, és egy szerencsés, a helyesen megfejtők közül, meglepetésben részesül (no lám, nem csak mi)!
A tippeket a nyeremenyjatek@konzol.eu-ra küldjétek, „rejtvény" tárggyal.

Dolgozunk tovább, viszlát ugyanitt, hasonló időben egy hónap múlva, addig is jó olvasást kívánok!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOM

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

BEMUTATÓINK

TESZTJEINK





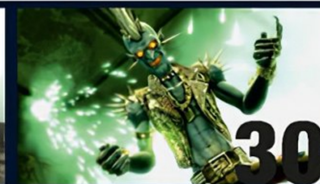






















ROVATAINK











Pletyka:
A Gearbox Software több régi cím felélesztésén is dolgozik

Arról már biztosan tudtok, hogy a stúdió megvásárolta a DUKE NUKEM játék jogait és gőzerővel dolgozik azon, hogy a több mint 10 éves fejlesztési időt magáénak tudható, többször is a süllyesztőben végző játékot ismét életre keltse, de a fejlesztőcsapat itt nem áll meg. Már gőzerővel munkálkodik egy Brothers in Arms címen is, melyhez több nevet is levédetett (Brothers in Arms War Hero, War Hero és Modern War Hero). Mindezt Brian Martel, a cég egyik alapítója kotyogta ki a PAX kiállításon egy interjúban. Randy Pitchford CEO már ennél óvatosabban nyilatkozott a témáról. Ő egyelőre nem lát esélyt arra, hogy a közeljövőben mutassanak valamit a készülő programból, mivel a Brothers in Arms volt a stúdió első igazi saját nagykaliberű játéka, ezért nagyon odafigyelnek rá. Csak akkor hozakodnak majd elő valamivel, hogy ha 100%-osan biztosak abban, hogy amit csinálnak, az tényleg jó lesz. Egy biztos: a dallasi székhelyű csapat számos új állást hirdetett meg, így kétség kívül komolyan veszik azt, hogy több játékon is dolgozzanak egyszerre.



PSP már a Föld „gyomrában" is

A szerencsétlenül járt chilei bányászok már több híradásba is bekerültek. A világ aggódva figyeli, hogy a 33 mélyben rekedt ember miként viseli azt, hogy legközelebb is csak karácsony tájékán sikerül őket a felszínre hozni. Addig is, hogy ne unatkozzanak az élelemcsomaggal együtt PSP játékkonzolokat is kaptak. A mentőalakulat úgy látszik már halad a korral, mert társasjáték vagy kártya helyett modern kézi konzollal próbálja meg mulattatni az időt a mélyben rekedt emberek számára.



Újra egy misztikus Mega Man karakter a készülő Marvel VS Capcom játékban



A jövő évben érkező Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds-ről közzétett újabb videóban ismét színre lépett Tron Bonne karaktere, aki az előző részből már jól ismert a játék rajongóinak. Ők amúgy maguk kérték, hogy az új epizódban is választható figura legyen. A MVSC3 nem csak a rég elfeledett videojátékhősök felélesztésében lesz kiemelkedő, hisz a game alapját ugyanaz a motor adja majd, mint ami a Resident Evil 5 vagy a Lost Planet 2 alatt is igen szépen tette a dolgát. Hogy még jobban feldobják a hangulatot, akár 3-3 elleni küzdelmek során is versenghetünk majd online.

Halo Reach betétdalok CD-n és letölthető formátumban

Martin O'Donnell és Michael Salvatori zeneszerzők munkáit akár külön, a játékon kívül is élvezettel hallgathatjuk majd, hisz a kétlemezes gyűjtemény szeptember 14-étől az iTunes és a videojáték OST kiadásairól híres SUMTHINGDIGITAL oldaláról is elérhető lesz 9,99 $-os áron. Utóbbi kiadó szeptember 28-án CD-n is forgalomba hozza majd.

Section 8: Prejudice

Emlékeztek még a Section 8 című sci-fi FPS játékra? Ugye közületek sem túl sokan annak ellenére, hogy sok helyen elég jó pontozást ért el. A SouthPeak kiadó most mégis bejelentette a folytatást, mely valamikor 2011 első negyedévében kerül a boltok polcaira – és reméljük az elődtől eltérően végre nem csak PC és Xbox 360, de PS3 platformra is érkezik majd. A folytatás címe mindenesetre sokat sejtető: Előítélet.



The Ben Heck Show

A világ talán legőrültebb konzol moddere saját show műsort kapott stílusosan „The Ben Hack Show" címmel. A srác már eddig is nagy feltűnést keltett, pl. PS3 Slim laptopjával, vagy épp az Xbox 360 kontrollerének burkolatába applikált PS3 kontrollerével. Most egy új, csak és kizárólag online nézhető modder-show műsor házigazdája lesz. Az első rész már szeptember 13-ától megtekinthető a szponzor Element14.com portálján.





Limitált darabszám

A PSP tulajoknak nem kell bemutatni a DJ MAX c. ritmusjáték sorozatot, mely Koreában nagy rajongótáborral rendelkezik. A legújabb epizód viszont már csak bizonyos feltételek mellett szelhette át az óceánt. Az Egyesült Államokban a DJ MAX PORTABLE 3 UMD 5000 darabos limitált kiadásban kerül forgalomba, melyhez még az Amazon.com és egy másik forgalmazó is 1000 darabos exkluzív készlettel járul hozzá az október 14-i megjelenéskor. Aki lemaradna róla, az 19-től már PSN-ről is letöltheti majd.

Xbox 360 S – technológiai újdonság



Az új Xbox egy világraszóló újítást is tartalmaz a borítás alatt. A mérnököknek sikerült a CPU és GPU chipeket egy processzorra integrálniuk, így azok sokkal kevesebb energiát fogyasztanak, ezáltal a hűtésükre sincs akkora ventilátorkapacitásra szükség, és sokkal gyorsabban képes a videó kimenetre küldeni a jelet. Ezzel egy már 5 éves technológiát sikerült bizonyos értelemben a mai PC-k fölé emelni. Az egyesített processzor egyelőre 372 millió tranzisztort tartalmaz, míg az újabb CORE i5 processzorok akár 770-et is. A szakemberek már azon dolgoznak, hogy hogyan lehetne a számítógépgyártásban is alkalmazni ezt a technológiát, hisz a teljesítménynövekedés mellett még rengeteg energiát is megspórolhatnának.

Konzolon a Machinarium!

A többszörös díjnyertes, cseh Amanita Design által fejlesztett játék úgy látszik, hogy hosszas kínszenvedés után végre betörhet a konzolok piacára is, igaz egyelőre csak a Wii tulajdonosok örülhetnek majd eme igazán egyedi játéknak a WiiWare szolgáltatásán keresztül. A Microsoft fél év tárgyalás után utasította vissza az XBLA-ról azzal az indokkal, hogy nem támogatnak olyan címet, mely nem XBOX exkluzív, hisz a Machinarium már elérhető MAC és Linux környezetre is. A PSN megjelenésről viszont még mindig folynak a tárgyalások.



GINX TV:
TV csatorna csak gémereknek Angliában!

November végétől új TV csatorna indul a szigetországban GINX TV néven. A hét minden napján 24 órán keresztül csak és kizárólag a videojátékok világával foglalkozik az új csatorna. Egyelőre természetesen a műsorok többsége ismétlődni fog, mert azért azt ők is bevallják, hogy lehetetlen 24 órát megtölteni friss és ropogós infókkal, de a jövőben többféle tartalommal bíró műsor elindítását is tervezik. A legnagyobb hangsúlyt a játékok bemutatásai, tesztjei kapják majd, de lesznek majd videojáték sporttal kapcsolatos műsorok és dokumentumfilmek is. Michiel Bakker a csatorna igazgatója viszont azt is kijelentette, hogy nem terveznek olyan műsorokat gyártani, melyben fél órákat beszélgetnének a játékokat készítő programozókkal, grafikusokkal. A kulisszák mögé nem kíván betekintést mutatni az adó, de azért interjúkat a stúdiók képviselőivel majd láthat a közönség.



A GINX már most úgy reklámozza magát, mint egy nemzetközi videojátékos TV csatorna, mely nem csak a 11% hardcore játékos réteget, de a fennmaradó 89%-ot (angol felmérések) is ki szeretné szolgálni információkkal a játékok világából.



Egy Kinect baki

A híradásokból, ismertetőkből már-már tudni lehet, hogy a Kinect mit nem fog tudni megjelenésekor, de mindig jön valami furcsaság. Igaz, a mostani számunkra nem hordoz semmilyen fontos dolgot, de átérezhetjük szerencsétlenül járt spanyol játékostársaink helyzetét, akiket a cég egy kalap alatt kezel a mexikóiakkal, így egyelőre számukra is csak a mexikói-spanyol lesz használható amikor a Kinect-et hangvezérelve szeretnék utasítani. Az már sajnos más kérdés, hogy a dél-amerikai és az anyaországi spanyol közt mára már rengeteg különbség van, így biztosan meggyűlik vele a bajuk az Ibériai-félszigeten lakóknak, míg megtanítják a Kinectet a saját „dialektusukra".

Száj-karate

Még meg sem jelentek a játékok, de már egyesek biztosra vették, hogy bizony a Halo: Reach és a Call of Duty: Black Ops közül melyik kerül ki majd győztesen az eladási listákon folytatott harcból. A Microsoft biztos benne, hogy a Halo-sorozat új üdvöskéje tovább viszi a sorozat hírnevét, vagyis eladásokban túlszárnyalja még a készülő Black Ops-ot is. Kedvenc megmondó emberünk, Michael Pachter másképp látja a dolgot és szerinte ez pont fordítva fog bekövetkezni. Ekkora jóslatra szerintem bárki képes lehet, hisz míg a Reach 360 exkluzív, addig az új COD rész multiplatform lesz, így a Reach csupán a saját térfelén rúghat majd labdába, ha az eladásokról lesz szó.



3D-t a nem 3D-ből!

A RealView cég forradalmi újdonságok piacra dobására készül. Az ún. „Deep Screen" technológián alapuló készülékei minden nem 3D kompatibilis monitorból, TV-ből, míg a „V-Screen"-re keresztelt kiegészítőjük PSP-ből is képes olyan 3D-s megjelenítőt varázsolni, melyhez speciális szemüvegre sincs szükség. Az előbbi egyelőre csak 20-23 colos monitorokra lesz kapható (199$) és majd a jövőben kerülnek bevezetésre a nagyobb változatok is, míg a V-SCREEN akár most, már jóval a 3DS megjelenése előtt megvásárolható kedvező 40 €-s bevezető áron.



Dá-dá a Square Enix-nek is

Nem múlik el úgy hónap, hogy ne kerüljön egy kiadó kínos helyzetbe. Most a Square Enix-en volt a sor, akit az angol hatóságok marasztaltak el, amiért a Final Fantasy XIII reklámkampányában „félrevezette a vásárlókat", „megtévesztve azokat" az Xbox 360 verzió kiadásának reklámjával. Ebben a PS3-as változatba konvertált átvezető videókat mutatták be, és a végén mégis az XBOX 360 logója volt látható. A cég képviselői szerint ez nem más, mint kukacoskodás, hisz ezek az átvezető videók megegyeznek a két gépen, és csupán a maximális felbontásban észlelhető eltérés a képminőségében – ami miatt ők is inkább a PS3-ról renderelt videó-anyagot használták fel.



Gabe Newell: Valve! Hátra arc!

A Valve mindenható alapítója mostanában úgy váltogatja a nézeteit, mintha csak azt döntené el egyik napról a másikra, hogy mi az aktuális kedvence a stúdiótól nem messze levő gyorsétterem kínálatában. 2007-ben még „teljes katasztrófának" nevezte a PS3-at. 2009-ben az Orange Box szép kis kálváriát járt meg, mire kijelentették, hogy a PS3-as verzió semmilyen támogatást nem fog élvezni, mert csak mostohagyerekként kezelik. Ezután jött 2010 májusa, amikor is bejelentették, hogy a Portal 2 mégis zöld utat kapott PS3-ra is, hisz a Valve engedélyt kapott rá, hogy saját STEAMWORKS rendszerét integrálja bele. A Microsoft ettől elzárkózott és így egy csapásra fordult a kocka a stúdiónál is. Júniusban Newell már emelkedett hangnemben dicsérte a PS3-at, mint a „legnyitottabb konzolt", sőt augusztusban már odáig is elment, hogy kijelentette: „a PS3 elképesztően fontos számukra". Most pedig, hogy a 3D-ben is lehetőséget látnak a Portal 3. részét, egyenesen 3D-s PS3 címként vizionálják, vagyis a készülő második epizódot menet közben már eszük ágában sincs átprogramozni csak azért, hogy Move és 3D támogatást kapjon. A Left 4 Dead PS3-as verziójáról feltett kérdésre csak annyit válaszoltak: „Ki tudja, hogy mit hoz a jövő" Szeptemberben pedig Newell már a Live-ot támadta, mely szerinte egy „vonatroncs", vagyis lefutott arról a sínről, amin ők szerették volna látni, hogy fusson – bár ezzel nem ők az elsők, hisz mint arról hírt adtunk már, a Square Enix is visszamondta a Final Fantasy XIV Online 360-as verzióját, a Live korlátozottságára hivatkozva.

Elmélkedés a japán játékfejlesztésről

Mire ti kézbe veszitek a lapot, addigra már javában tart (vagy talán véget is ért már) a Tokyo Game Show. Amikor én nekiálltam írni ezen sorokat, még csak kósza pletykák keringtek az idei rendezvény felhozataláról, de pont ezen apropó az, ami miatt e havi témám nagyon is aktuális lesz.
Mielőtt szabadjára ereszteném gondolataimat, hadd osszam meg veletek először magát a téma indítóját, egy eszmecserém kivonatát Tetsuya Kanakubo-val, egy nagy múltú japán stúdió (melynek nevét most nem közölhetem) alkalmazottjával.



*- **Nomad:** Hogyan látod a japán játékfejlesztés jelenlegi helyzetét?*
*- **Tetsuya:** Én most úgy látom, hogy Japánban a játékfejlesztés egy nagy fordulóponthoz érkezett.*
*- **N:** Fordulópont? Miért, mi a különbség pl. a japán és a nyugati játékfejlesztés közt? Látsz köztük lényegi eltérést?*
*- **T:** A mai japán játékfejlesztés egy olyan hosszú és nehéz munka eredménye mely felismerte, hogy leleményes ötletekkel hogyan kell a hardver korlátaiból adódó nehézségeken túljutni. A japán játékfejlesztő kiváló szakembernek mutatkozik azokban a metódusokban, melyek „élesítik" a játék egyes elemeit miközben ezzel magát a játékélményt is a végsőkig próbálják csiszolni. Mondhatom rá azt is, hogy ez a japán kézműves ember szellemiségéből, hagyományaiból és örökségéből fakad.*
*- **N:** Japánban mennyire „divatos" különböző middleware eszközöket bevonni a fejlesztésbe?*
*- **T:** A japán szakember eddig, ha tehette, kerülte a nyugaton oly divatos külső fejlesztők által írt middleware programok*

használatát. Ez azért van, mert ő minden egyes elemét a fejlesztésnek az irányítása alatt szereti tudni, hogy ne csak határokat lásson minden oldalon, melyek előre megmondják számára, hogy meddig mehet el, mit csinálhat meg. Bár a játékfejlesztés nagyon gyorsan változik. Jól elkülönültek már a hardvergyártók, a nagy volumenű fejlesztések során megalkotott middleware szoftverek és játék motorok. A játékfejlesztés egy olyan folyamattá vált, mely rengeteg tényezőt helyez egymás mellé és mindeközben megpróbálja megtartani, megtalálni az egyensúlyt köztük.

- N: *Szerinted van különbség a japán és a nyugati szakemberek közt?*

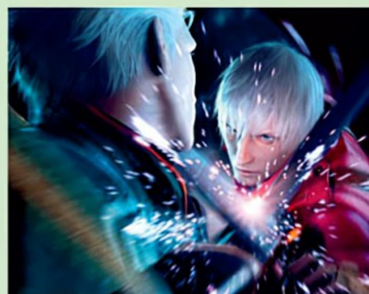
- T: *A japán fejlesztő is kezd ráébredni arra a tényre, hogy a hagyományos módszerekkel nem tud már megbirkózni a szakma és a piac gyors változásaival, és ezért bár nagyon lassan, de kezdenek változni. Azt, hogy hogyan is változik majd meg a japán játékfejlesztés, magam sem tudom megjósolni.*

- N: *Mit gondolsz, Japán miért specifikusabb az érdekes ötletekkel teli, már-már művészi megvalósításban elkészült játékokra, mint a nyugat, mely az FPS/akciójátékokat részesíti előnyben, és ahol a kreatív (elvont) ötletek sokszor csupán a független fejlesztők „privilégiumai"?*

- T: *Mi csak a „tapasztalatot, élményt" alkotjuk meg, hogy egy játékos úgy érezze, a játék érdekes, szórakoztató a hardver, szoftver, stb. problémáitól függetlenül, azokon túl. (Ki nem mondva: míg a nyugati fejlesztő sokszor a jó játékélményt a grafikai teljesítmény egekbe való tornászásában látja.)*

A tavalyi TGS-en és utána kerültek egyre inkább napvilágra a japán játékfejlesztést "bentről" is kritizáló vélemények. Többek kijelentették, hogy a nyugati fejlesztés végül győzedelmeskedett felettük és felzárkózni már szinte nincs is esély. Bár még 2007-ben *Jun Takeuchi* a Lost Planet producere indította el a lavinát, amikor azt nyilatkozta, hogy a japán iparnak drasztikus változásokra van szüksége, hogy ha lépést akar tartani a nyugattal, a 2009-es TGS már bizony arról is emlékezetes marad, hogy ki próbálta meg ezt cáfolni és ki próbálta meg bebizonyítani nyilatkozataiban. Még Hideo Kojima is azt mondta, hogy „Japán elveszett... talán nem kellene többé japánnak lennem." *Atsushi Inaba*, az *Okami* alkotója is aképpen vélekedett, hogy „a japán fejlesztőknek keményen kell dolgozniuk, hogy ha el akarják érni a nyugati szintet".

A felkelő nap országa akkor vette még át a „hatalmat" a '80-as években a piac fölött, amikor a gyorsan terjedő személyi számítógépek (köztük pl. a C64, Amiga) fulladoztak a silány minőségű tömeggyártásban előállított játékoktól. Megjelent a NES és a japán mentalitásban készült játék „betört" szinte minden amerikai háztartásba majd az ázsiai ország stúdiói aranykorukat a PS1 érájában élték. Az Xbox megjelenésével viszont elkezdődött egy olyan folyamat, ami a nyugati játékosokat a „nyugati" játékok felé vonzotta. Konzolokra is tucatjával jelentek meg a sport, szimulátor és természetesen főleg a first person shooter játékok, míg a japán stúdiók bizony lényegében a hack and slash és a JRPG csapdájában ragadtak. Hiába jelent meg az utóbbi években olyan igazi gyöngyszem, mint pl. a Lost Odyssey, a vevők már rég nem kíváncsiak rá. A régi nagy kiadók bevételei csak kullognak a tengerentúli kiadók dollármilliárdosra nőtt biznisze után (Nintendo kivételével). Hiába jön ki a piacra egy új, még szebb és jobb JRPG, third person shooter játék, igazán nagy áttörést már nem tud mutatni, hisz a stílus korlátait nem képes igazán levetkőzni és a „japános" máz alatt a nyugati játékosok többségének számára már csupán ez is egy tömeggyártott, kommersz termék. Ugyanúgy, mint azelőtt, hogy 25 éve Mario megváltotta volna a világot, a mainstream ismét nem róluk és tőlük hangos. Még a PS3 húzócímeit is mind-mind európai és amerikai csapatok adták. Belegondolva hiába töröm is a fejem, egyetlen egy japán FPS játékot sem tudnék mondani hirtelen, hisz amiben van is ilyen opció, az valójában egy nyugati piacra is szánt TPS vagy oldalnézetes game, melyek alkotói olyan szerencséseknek mondhatják magukat, hogy nyugati kollégákkal dolgozhattak együtt – csak, hogy ismét említsem Kojima san-t és az ő Metal Gear Solid sorozatát, mely fölött bizony amerikai producer bábáskodott. Ha régen jó játékokat kellett felsorolnod, jöttek a Capcom, SquareSoft (ma Square Enix) és a Konami sikercímei. Most mindenre van nyugati alternatíva. A Resident Evil-re ott van válaszként a Dead Space. A TPS játékokra a Gears of War. Hack and slash-ben A God of War az, amit a Devil May Cry helyett mondunk, de ott van a Darksiders is, mely a teljes ismeretlenségből tört be a széles köztudatba. A JRPG-t (értsd minden RPG, ami ott készül) pedig az Oblivion, Mass Effect, Fallout 3 és a Dragon Age szorította vissza a frontvonal mögé és az aztán tényleg nem segített a helyzetén, hogy a Demon's Souls ilyen tétova léptekkel, „meghívásra" érkezett meg az USA-ba és nagy késéssel Európába.



Nem, nem kell, hogy most ők is utánozni kezdjék a nyugatot és FPS játékokkal váltsanak fel minden mást (már hogyan is nézne ki egy Mario: Modern Warfare?!), de az a tény nem tagadható, hogy a technológiai fejlődés, melyre pont ők oly büszkék, ebben az iparágban szuperszonikus sebességgel hajtott el mellettük, és mire észbe kapnának, már csak a horizonton eltűnő nyugat után integethetnek a Final Fantasy XIV-gyel, The Last Guardian-nal és a HD kiadásban újra piacra dobott régi nagy címekkel, mint pl. a Shadow of the Colossus.

Vajon elég lesz-e a Wii és a DS sikere ahhoz, hogy erőt merítsenek, vagy épp e kettő húzza vissza őket a fejlődésben? A Nintendo 3DS hoz-e akkora áttörést, amekkorát ígérnek, vagy a Nokia csúfos kudarcát ismétli meg, aki az N-GAGE-et csupa átirat, már rég lerágott csont címmel próbálta meg eladni és mire érkeztek az igazi, egyedi játékok arra is, lényegében halott volt a masina.



Mert a nyugati játékos számára a japános karakterek, túlfűtött szexualitás, elvont történet és képi világ már nem annyira vonzó, mint 10-20 évvel ezelőtt és ezt kevesen vették még csak észre odaát. *Grőb Attila*, a budapesti 3D Brigade vezető grafikusa nyilatkozta még egyszer, hogy a Konami pont azért bízta meg őket is a Silent Hill: Origins látványvilágának megteremtésével, mert egy japán fejlesztő bármennyire is szeretné, nem lenne képes a nyugati ízléshez igazítani a játékot. Példának azt hozta fel, hogy a kinti animátor egy olyan egyszerű jelenetet is hajlongásokkal bonyolítana teli, amikor az egyik karakter a másiknak átad valamilyen tárgyat, mert náluk ez a természetes, de a külföldi közönségnek szánt cím esetében már bizony nem biztos, hogy mindenkinek elnyerné a tetszését.



Egy régi japán közmondás szerint, a „kiálló szöget beverik", vagyis az egyéniségek is beolvadnak a szürke tömegbe és ez most úgy látszik, hogy végleg igaz lesz rájuk. Az utóbbi években csupán olyan nagy designer-neveket tudunk felemlíteni, akik legalább egy évtizede, ha nem több, tették le névjegyüket az asztalra egy játékkal, amiből mára bizony akár 3-4 részes sorozat lett. A nagy szemű mangafigurák a DS-re tömegével megjelent játékokban tolonganak egy konzol vevői körének meghódításáért, az óriási kebelcsodák mára már szinte csak a verekedős játékokban érdekelnek valakit is nyugaton. A lányos kinézetű főhős karakterekkel pedig egyre kevesebben tudnak megbarátkozni, azonosulni és természetesen a többjátékos módok sem mérhetőek már a nyugati akciójátékok által mutatott szinthez, vagyis a japán játék egyre jobban perifériára szorul ideát és egyre fakóbb lesz a hírneve.





Mi vár ránk a 2010-es TGS-en? A Konami és a Capcom már kezdi felismerni a tényt, hogy ha nekünk is szánja a játékot, csupa olyan címet kell felvonultatnia, melyet már tengerentúli stúdióik fejlesztettek vagy azért kapunk olyan a határokon belül „hegesztett" játékot is, mely nem feltétlen az ínyenceknek, fanoknak szól, hanem inkább a több milliós eladásokkal büszkélkedő nyugati szoftverek babérjaira tör? Belátják-e végre, hogy nem feltétlen kell fél évtizedig csiszolgatni pl. egy Gran Turismo-t, mert közben kijön tíz másik autós játék is, ami mondjuk ha sorozat (NFS, Forza), ugyanakkora bevételeket produkálhat, és a fejlesztési költségek mégis töredékei. Vagy éppenséggel végleg a belső piac kiszolgálása felé fordulnak? A végére túl sok lett így a kérdés, de a témát még nyitva hagyom. Biztosan visszatérünk még rá valamikor, mert a harc Kelet és Nyugat közt igazán a karácsonyi hajrában fog csak tombolni.



nomad

Vélemények Japánról egy japántól

A világban mindenhol vannak különféle szabályok. Valahol kevésbé, valahol nagyon komolyan veszik őket. A japán társadalom híres/hírhedt „klasszikus kultúrált viselkedési formája" egy teljesen más kategória – más nemzetével össze nem hasonlítható. Ezt még mindig betartják az idő múlásával. De ugye ahol fiatalok vannak, ott mindig akad némi rebellis hajlam…
Sok országban éltem az évek során. Mindenhol más a szokás, amit be kell tartani. De a fiatalabb generáció minden országban más. Ha Japánra gondol az ember, akkor mindig a mosolygó fejek, a hajlongás juthat eszünkbe. De a japán fiatalok egy teljesen más érát írnak manapság. Életstílus, viselkedés, öltözködés, hagyományok betartása, bulizás. Ebben a részben a fiatalokat fogom bemutatni egy kicsit.

A japán fiatalok viselkedése manapság



Ha az őszintét kell mondanom, akkor manapság a japán fiatalság nem túl tisztességtudó. Például ugye Japánban a metrón és egyéb közlekedési járművön tilos egy jó pár dolog. Mobiltelefonon beszélni, sminkelni, enni, esernyőt lóbálni. De ahogy látom, ezeket ma már nem nagyon tartják be. Az elején nekem is hozzá kellett szoknom (pl. telefonálás), mert nálunk ezek mind elfogadott dolgok. Viszont keleten ez egyenlő a tiszteletlenséggel, a velünk utazókkal szemben. Emlékszem, mikor felvettem a telefont és rám néztek azokkal a szemekkel – *jobb ha lerakod vagy tudod mi lesz nézés*. De ahogy telt az idő hozzászoktam, így később, ha én is ilyen dolgokat tapasztaltam, akkor már engem is zavart. Legjobb példa, mikor egy lány éppen sminkelt: ránéztem, egyből abbahagyta és szégyenkezve elrakta a tükröt. Ez a legjobb eset, de nem mindig van így.
2005-ben, Tokióban történt egy eset, amit felkapott a média is. Egy lány a metróállomáson ülve sminkkelt, és ahogy az lenni szokott, egy idősebb hölgy rászólt, hogy „Milyen ez a mai fiatalság?" A lány nem hagyta magát, elkezdett neki visszabeszélni, de valahogy a hölgy a metrósínek közé esett, sérülésekkel korházba is került. A helyi hatóságok letartóztatták a lányt. Az esemény katalizátorként hatott és különböző fórumok nyíltak arra vonatkozólag, hogy a fiatalok manapság nem tisztelik az idősebb generációt. Persze ez a dolog, hogy az idősek panaszkodnak a fiatalokra nem országfüggő. De Japánban ez elég nagy dolog.
Persze ugye ilyenkor az ember az okokat keresi. A legjobb támadási és okozati felület a „nyugat". TV-műsorok, filmek, satöbbi. Saját véleményem erről a témáról, hogy kizárólag a társadalom a felelős ezért. Hisz ha elnézzük másoknak ezeket a dolgokat, akkor vígan tovább csinálják. De ez nem lehet mentség arra vonatkozólag, hogy az emberek legtöbbje manapság már nem tartja be az illem alapvető pontjait. Hiába akarja megváltoztatni a helyzetet az idősebb generáció, ez a dolog a fiatalabb korosztály kezében van. Ma már engem is idegesít nagyon sok dolog, ha az utcára lépek…

Hogyan is buliznak a japán fiatalok?

Nem titok: én a japán egyetemi éveim alatt buliztam a legtöbbet. A legjobb időszakom volt. Egyik klubból a másikba mentünk a haverjaimmal.
A Japánok bulizási szokása érdekes. Pár résszel ezelőtt már írtam, hogy a fiatalok többsége az egyetemi évei alatt szerzi meg a barátait. Velük jár el mindenhová. Az ottani fiatalok inkább a csendesebb, „beülünk egy helyre iszogatni-enni" dolgot (nomihodai – annyit iszol, amennyit tudsz, tabehodai – annyit eszel amennyi beléd fér / nomihodai – tabehodai party), vagy a karaoke bulikat részesítik előnyben. Péntektől kezdve a hétvége befejeztéig velük vannak tele a kis éttermek és a karaoke boxok. Ez különben tényleg jópofa meg minden, de az én nyugati ízlésvilágomnak ez mindig kevés volt. Tehát



a „rendes” szórakozóhelyeket céloztam meg. A japánok szerint a klubokba csak a „rosszlányok” járnak. Őszintén: egyetértek vele. Sehol nem láttam olyan csajokat ezeken a helyeken, akik a kawaii (cuki) kategóriába estek volna. A tipikusan lotyó-kategóriás csajok voltak ott mindig. Bár az odautazóknak mondom, hogy az ilyen helyeket azért óvatosan kezeljék. Meg is magyarázom miért.



Japánban mindig törekedtem arra, hogy az igazi Japánt ismerjem meg. Ebbe az is beletartozott, hogy olyan klubokba jussak el, amik nem a gaijin-ok (vadember, barbár – a japánok így nevezik a külföldieket) számára készültek. Azt a szórakozási élményt akartam megkapni, amit az igazi japán fiatalság kap meg. Ezért a legjobb haverommal Sebastiannal (az a tipikus francia donjózsi) mindig a város olyan zugaiba mentünk el, ahová a külföldi be nem tette volna a lábát. Egyszer betaláltunk egy klubba, ahol, ahogy az lenni szokott, a pultnál állva az italainkat kortyolva, egyik pillanatról a másikra csajok jelentek meg (ó igen, a nyugati ember paradicsoma: ha fehér vagy akkor te vagy a misztikus, titokzatos európai lovag). Tudjátok, tették az agyukat. (Még egy adalék. Az ilyen szórakozóhelyeket és szerencsejáték-klubokat – legnépszerűbb a pachinko – a japán alvilág birtokolja.) Tehát visszatérve a bulira. A pult másik végében a hely tulaja volt (egy fiatal jakuza, látszott rajta, hogy a rangsor alján lehetett a kevés tetoválás miatt – ugye a tetoválás a jakuzás védjegye, jóformán csak nekik van japánban). Körülötte is voltak csajok, de elárulom, nem a legjobb felhozatal vette körül. A mi kis jakuzánk pár szakén már túleshetett, és kezdte felmérni a terepet, hogy a két fehér srác körül elég jó csajok vannak. Gondolom féltette az imidzsét. Egyik pillanatban még a zenét hallom, a másikban már az





inzultusokat. Felállt a székéből (mögötte jöttek a testőrei is) és elkezdett felénk jönni egy kisebb szamuráj karddal! Közben meg kiabálta, hogy ilyenek a fehér emberek: nem elég, hogy a gazdaságukat bekebelezzük, még a nőiket is elvesszük tőlük. Szerencsére a francia haverom elkezdett neki magyarázni, hogy dehogy, de-hogy, nincs ez így, meg hogy ezek a lányok, akik velünk voltak nem ám olyan szépek, mint akik vele vannak. Egy félórás monológ és alázat, meg pár üveg szaké után megbékélt a minigengszter, és az éjszaka további részében inkább

lett a piapajtásunk, mint az ellenségünk. Hogy az alkohol mikre képes…
Megúsztuk meg minden, de szerintem egy hajszálon múlott, hogy nem lettünk a haleledelei az akváriumában. A másik dolog meg az, hogy az egész esemény alatt ott volt egy rendőr is a sarokban. Mit csinált? Semmit! Most komolyan, először azt hittem, hogy jön és leállítja a dolgot. De semmi. Ez különben tipikusan mutatja a dolgot, hogy a jakuzák mennyire védve vannak a rendőrök által. Ráadásul inkább minket



méregetett rossz szemmel, mikor távozóban voltunk a helyről. Jó, hogy nem minket tartóztatott le.
Tehát ezért mondtam, hogy srácok, ha kint vagytok és ilyen helyekre mentek (nem a turistáknak szánt helyekre), akkor semmi feltűnősködés! Simán, lazán érd be egy csajjal.

A japán divat

Divatvonalon tényleg sok stílus egyvelegét követi a fiatalság arrafelé. Tévhit, hogy a többség ezt az itthon emósnak nevezett öltözködést részesítené előnyben. Inkább azt mondom, nem sokan öltöznek úgy, komolyan. Nyugati embereknek a médiában inkább csak ezt az extravagáns dolgot mutatják, ami valójában nem reprezentálja őket. Vegyük először a lányokat. Az évek során csináltam egy saját „csoportosítási rendszert". Három fő kaszt van. Első ez a kawaii kategória. Aranyos, fluf-flus ruhák. Teljesen olyan, mintha valami princess imidzset követnének. Második ez a hip-hop-pop style (szerintem inkább ebből van a több, hiszen nagyon dúl a divatja ennek a zenei stílusnak is, nem csak az Ayumi Hamasaki true J-Pop – na én például A. H. sorolom a princess stílusba). A harmadik a teljesen casual stílus, a mindennapi fiatalos öltözködés.

Fiúknál kb. ugyanezek vannak. De náluk inkább nem a ruha a meghatározó egy nyugati szemmel, hanem a küllem (a haj például). Ez volt számomra a mai napig legnehezebben megszokható dolog. A mai japán férfiaknál valamikor már nem tudom megkülönböztetni azt, hogy fiú vagy lány-e. De most komolyan mondom ezt! Nem egyszer fordult az elő, hogy mentem Tokióban és jött velem szemben két ember. És mindegyikről azt hittem, hogy lány. Meg voltam róla győződve! De mikor elmentek mellettem és hallottam, hogy a csaj a másikat férfinéven szólítja meg, akkor döbbentem rá, hogy az nem is lány, hanem egy fiú! Manapság a japán férfiak (most pontosan nem tudom meg mondani) körülbelül egy százaléka már teljesen elveszítette a férfias küllemét. A hajuk olyan, mint a lányoké (most elképzelem azt, hogy nekik is annyit kell szenvedniük ezzel, mint a lányoknak ezzel?!), a mozgásuk és gesztusaik is, sőt a szavak is, amiket használnak.
Mókás egyébként, de egy külföldi számára az a legveszélyesebb, ha japán barátnője van,









miközben tanulja a nyelvet. Elég sok japán ismerősöm mondta, hogy az a legviccesebb, mikor egy nagydarab nyugati férfi olyan hanglejtést és szavakat használ, amiket arrafelé csak egy lány szokott. Például elég kevés olyan japán médiasztárt tudok mondani, aki igazi férfi (egy most eszembe jutott, Ken Watanabe).





Ilyenek a fiatalok

Valahol azért elmondható, hogy tulajdonképpen a japán fiatalok is olyanok, mint máshol. Átlagosan nézve semmi különbség nincsen. Ők is tudnak rendesek, tisztelettudók, divatosak, normálisan bulizósok lenni. De az érdekességek mindig a dolgok mögött bújnak meg…



krugman_





PlayStation®Move

Abszolút balanszírozott, ugyanannyira pozitív, mint negatív kettősség bizonyára nem létezik, csak az elvi matematikában; mindenesetre rólam elmondható, hogy legalább annyira vártam a PlayStation 3-hoz bejelentett PlayStation Move mozgásérzékelős rendszer megjelenését, mint amennyire szkeptikus is voltam vele kapcsolatban. A videojáték iparban eltöltött évtizedek megtanítottak arra, hogy átütő sikert általában azzal lehet elérni gaming-fronton, ha valaki egy új lépcsőfoknak számító technikai újdonságot elsőként vezet be a köztudatba (legyen az nagytudású program-motor, 3D-s megjelenítés vagy akár egy irányító), vagy egy már létező ötletet fejleszt tovább tökéletes-közeli szintre. A Sony-nak a mozgásérzékelős irányítás területén, ebben a generációban az első opció nem volt választható, hisz a Nintendo már elsütötte ezt a játékélményt a Wii-nél. Maradt a B-terv: a játékosok meggyőzéséhez egy olyan eszközt kellett kifejleszteni, mely kvázi legfontosabb ismertetőjegyeként valóban olyan területre merészkedik, mely a PlayStation 3 konzol normál Dual Shock 3 kontrollerével nem elérhető, és emellett persze minőségében, pontosságban és az élethűségi tényezőben túlmutat az aktuálisan piacon levő mozgásérzékelős megoldásokon.

A Sony-nak nem ez az első kísérlete a mozgásérzékelős videojátékozás világában. A PlayStation 2-höz tervezett EyeToy rendszer kb. nyolc évvel ezelőtt jelent meg, és a „te magad vagy a kontroller" koncepcióra építve, egy minőségi kamerával megoldva próbálta becsempészni az otthonokba azt a fajta gaming-élményt, ami az irányító nélküli játékról szólt. Az üzletileg sikeresnek mondott, világszerte nagyjából 11 millió eladott példánnyal büszkélkedhető EyeToy azonban hamar elérte saját korlátait: kiderült, hogy az évmilliós törzsfejlődés során kialakult ember agya – egyelőre – alapvetően a tárgyhasználatra van ráállva, ezért igen limitált azoknak a felhasználási területeknek a palettája a videojátékozásban – főleg a már bejáratott, alapnak számító kategóriákban! –, melyek kontroller nélkül, pusztán test- vagy végtagfigyeléssel is ideálisan működtethetők. Mit jelent ez konyhanyelven? Ha az életben egy mozdulatot puszta kézzel végzel, mondjuk ököllel ütsz, állatot simogatsz vagy valakinek mutogatsz, az a mozgás tökéletesen leképezhető egy játékban a téged figyelő kamera segítségével. Minden más cselekvés, ami a valóságban tárgyhasználatot igényel, az legjobban a virtuális térben is úgy szimulálható, ha valóban tartasz egy megfelelő eszközt a kezedben „itt kint". A videojátékok világában kardozni kardszerű irányító nélkül, autót vezetni kontroller vagy kormány nélkül, teniszezni ütő nélkül valójában lehet – csak roppant bután néz ki, kényelmetlen, és legfőképpen semmi köze a valósághoz - szerintem. Biológiai tény: az ember agya nem könnyen képes elvonatkoztatni a bevett szokásoktól – a cél pedig szentesíti az eszközt.

Bár a PlayStation 3 alapirányítója, a SIXAXIS/Dual Shock 3 is rendelkezik bizonyos fokú mozgásérzékeléssel, valahogy ez az eszköz sosem produkált olyan minőségi ugrást a maga területén, ami gyökeresen új élményt hozott volna a hagyományos irányítóhoz szokott playereknek. A kontroller ezen funkciója – bár több játékban is megpróbáltak neki értelmet adni, sőt, készültek is direkt a mozgásérzékelésre épülő szoftverek –, megmaradt egy érdekes funkciónak; minijátéknak, mely önmagában nem állt elég erős lábakon ahhoz, hogy egyedül is megtalálja a helyét. Az egész inkább megrekedt valahol poénszinten, mely bekukkantásnyi ízelítőt nyújtott ugyan egy szép új világba, de a hozzá vezető ajtó szélesre tárásához nem volt elegendő kraft benne. Ehhez már egy teljesen új, ultramodern kontroller bevezetése kellett – ez a PlayStation Move.



Mi kell ahhoz, hogy mozogjon?

A PlayStation Move rendszer 2010. szeptember 15-én debütált Európában. A szisztéma alapját a PlayStation 3-hoz köthető PS Eye kamera és az új Motion Controller, becenevén a „varázsbot" adja. A technológia tulajdonképpen nem túl



komplikált: a kamera figyeli a varázsbot mozgását, térbeli elhelyezkedését, valamint a gyorsulását, és mindenféle bonyolult számítások elvégzésével pontosan és precízen leképezi azt, majd konvertálja a mátrixba. Ezáltal, és a hozzá kapcsolt vadiúj ötletekkel olyan friss, kifejezetten különleges



és egyedi játékélmény szerezhető PlayStation 3-on, ami a hagyományos DS3 irányítóval nem abszolválható. Nem árulok zsákbamacskát, kimondom: a PlayStation Move olyan új dimenziót nyit meg a mozgásérzékelést használó videojátékok családjában, amihez fogható minőséget eddig egy rendszer sem volt képes prezentálni!

A Move lelkét képező varázsbot ugyanabból az anyagból készült, mint a rendes PS3 kontroller. A műanyag okosan selyemfényű felületű, nem pedig tükörpolír keményműanyag, így a kiegészítő még izzadt kézzel is elég nagy biztonsággal tartható marokban. A bot közepe ergonómiailag kiképzett, azaz némileg karcsúsított, ez is a biztonságosabb fogást segíti. A stick aljára biztonsági csuklópánt rögzíthető, melynek használata egyenesen KÖTELEZŐ! Több Move játéknál is annyira intenzív mozdulatokat kell végezni, hogy a balesetek elkerülése miatt nem érdemes a pánt mellőzését kockáztatni. A boton a hét ismert PS3 gomb (X, Kör, Négyzet, Háromszög, Start, Select, PS Home) mellett két új gomb is helyet kapott: az alsó ravasz (T) és a felső „Move" (M) billentyű. A varázsbot igen kényelmes és könnyű: súlya mindössze 145 gramm, hossza a tetejére szerelt, puha műanyagból készült (újabb biztonsági funkció!) érzékelő gömbbel együtt 20 centiméter. A kiegészítő természetesen vezeték nélküli kapcsolattal és beépített akkumulátorral működik, mely USB kábellel tölthető a PS3-ról. Emellett az eszközhöz a külön csomagban kapható „Charging Station" nevű dokkolóba helyezve is feltölthető (ez két kontroller töltésére alkalmas), bár ezen plusz hardver használata pusztán opcionális kényelmi funkció.



A PlayStation Move játékok legtöbbje – de a rendelkezésre álló információk szerint nem mindegyik! – egy darab Motion Controller használatával is remekül működik. Vannak azonban olyan szoftverek, ahol két varázsbot is alkalmazható, igény esetén: ilyen például a Sports Champions, ahol bizonyos sportágaknál valamivel teljesebb élményben lehet részünk, ha két stickünk van. A szoftverek multiplayer, tehát többszereplős módjaiban egyes esetekben elég egy darab Motion Controller, amit a playerek váltakozva átadnak egymásnak, de vannak olyan esetek is, amikor a multiplayer kizárólag 2 vagy több (maximum 4) varázsbot csatlakoztatásával indítható el!



A PlayStation Move-hoz már kapható, és jövőben érkező szoftverek némelyike – például az FPS-ek, TPS-ek, tehát leginkább a hagyományos lövöldék – a varázsbot mozgásérzékelésén túl az analóg karos irányítást is igényli. Ezt a funkciót a Motion Controllerrel együtt piacra kerülő, külön megvásárolható Navigation Controller biztosítja, ami kis túlzással egy „félbevágott" Dual Shock 3 joynak felel meg. A navi kb. ugyanolyan vastag, mint a varázsbot, de csak 138 milliméter hosszú és 95 gramm súlyú. Egy darab analóg kar van rajta és az X + Kör gombok, a d-pad, PS Home, elején az L1 flippergomb, valamint alul az L2 ravasz. FONTOS tudni, hogy a Navigation Controller nem kötelezően megvásárlandó tartozék, még az analóg irányítást feltétlen igénylő programoknál sem: megléte minden esetben kiváltható a hagyományos DS3 irányító kézben tartásával is – persze a navival a kezelés jóval könnyebb, praktikusabb, kézreállóbb.



A Move rendszerhez kapható még egy opcionális kiegészítő, mely a „Shooting Attachment" nevet kapta a keresztségben. A hardver leginkább egy kibelezett futurisztikus lézerpisztolyra hasonlít, melybe bele kell illeszteni a varázsbotot. A 150 gramm súlyú eszköz különleges extra funkciókkal nem rendelkezik, viszont bizonyos lövöldözős játékokhoz (például The Shoot, vagy Time Crisis: Razing Storm) kifejezetten ideális, hisz használatával elég élethűen szimulálható a fegyveres harc.

A PlayStation Move rendszer többféle (sőt, gyakorlatilag mindenféle) kiszerelésben is megvásárolható: PS3 géppel együtt, PS Eye kamera Motion Controllerrel demólemezzel egybecsomagolva, vagy minden eszköz külön-külön. Az árak boltonként és kereskedőnként változhatnak, így csak érintő jelleggel említeném a Move Starter Pack nevű indulócsomagot nagyjából 15 ezer forintért, amiben minden benne van, ami beléptet az új mozgásérzékelős játékélménybe. A Move megjelenésének napján a Sony mind az amerikai, mind az európai PlayStation Store-ba felpakolta több vadiúj Move-os játék demóját (10 darabot számoltam a cikk készültekor), így aki óvatosságból vagy anyagi okok miatt csak a kontrollert vette meg játék(ok) nélkül, az is lehetőséget kap a szoftverek kipróbálására.











De, hogy fog ez az egész működni?

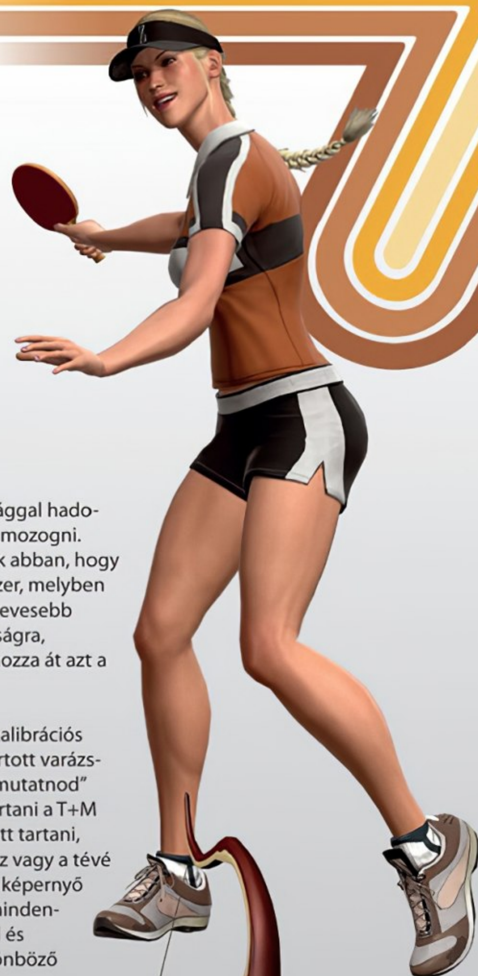
A – feltöltött – PlayStation Move kontrollert bekapcsolása után azonnal felismeri a PlayStation 3. A konzol XMB menüje a varázsbottal, kvázi mint egy „lézer-pointerrel" kényelmesen, gyorsan és tökéletesen kezelhető, a hagyományos Dual Shock 3 érintése nélkül. Az első használatkor érdemes egy kisebb alap-kalibrációt végezni: első körben a bal szélső „táskás" Settings lista Accessory Settings menüjének Camera Device Settings pontjában állítsuk be (szükség esetén finomítsuk) a PS Eye kamera képét, hogy az egész játékteret lássa (a kék „széles" állásban legyen a lencse), majd kicsit lejjebb a Calibrate Motion Controller pontban kalibráljuk a varázsbotot. Ennek során a stick „fejét", azaz a gömböt fixen kezünkben tartva – nagyjából a helyiség azon pontján állva, ahol majdan játszani fogunk – mozgassuk a botot a képernyőn megadott térbeli irányokba, a vízszintes és függőleges tengely körül is elforgatva. Ezzel az alapbeállításokkal meg is vagyunk, kezdődhet a móka!

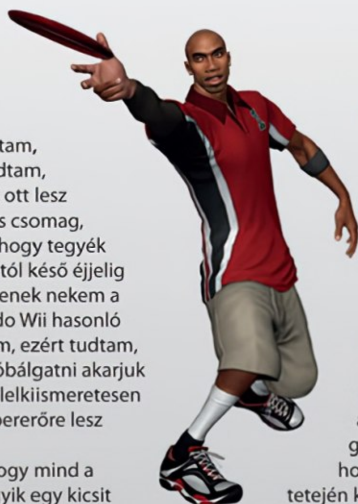
A Move használatánál nincsenek kőbe vésett szabályok, ugyanakkor pár hasznos tanácsot mindenképpen szeretnék adni a kezeléshez. Bár ez a használt tévé méretétől függően változhat, azt javaslom, a képernyőtől minimum másfél méterre álljunk. Az ideális távolság egy 42"-es HDTV esetén valahol a 2, 2.5 méternél lehet, így az esetleges előreszúrások is kényelmesen beleférnek. Fontos az oldalsó placc is: vannak szűkebb és tágabb helyet igénylő játékok, de átlagosan az oldalra kinyújtott karjaink távolsága kényelmesen számolva mindenképpen elengedhetetlen, tehát a ponttól, ahol állni fogunk, számoljunk nagyjából 60-70 centit jobbra és balra is, hogy ne verjünk le semmit, vagy ne üssünk a falba. A lefelé irány elvileg lényegtelen, hiszen térd alatti mélységbe nem igazán ereszkedünk majd, ugyanakkor a felfelé nagyon is fontos, hisz sok játéknál kell felfelé ütést, vagy fentről lefelé csapást kivitelezni. Itt kifejezetten a mindenféle világítótestekre kell odafigyelni – semmiképpen ne álljunk csillár alá vagy közelébe. A legtakarékosabban a hátra iránnyal bánhatunk: mivel a hátunk mögött a PS Eye nem érzékeli a Motion Controllerrert, így elég, ha fél méter van mögöttünk.

Martin



Sports Champions™



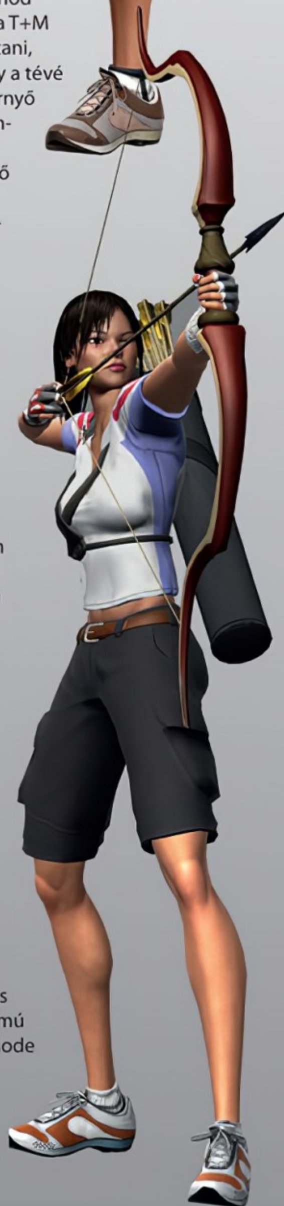


A PlayStation Move tesztverziója érkezésének napját nem csak vártam, de egyenesen készültem is rá. Tudtam, hogy a bevizsgálandó szoftverek között ott lesz a Sports Champions című gyűjteményes csomag, így megkértem két legjobb barátomat, hogy tegyék szabaddá magukat, és egy kora délutántól késő éjjelig tartó össznépi szeánsz keretében segítsenek nekem a game alapos letesztelésében. A Nintendo Wii hasonló témájú sportjáték csomagját jól ismerem, ezért tudtam, hogy ha nem csak himihumi módon próbálgatni akarjuk a Sports Champions sportágait, hanem lelkiismeretesen kivesézni, akkor itt bizony markáns embererőre lesz szükségem.
A játékokról elöljáróban elmondható, hogy mind a mozgásérzékelésre épülnek, de mindegyik egy kicsit más megközelítésben tálalja az élményt, más-más mozdulat-együttesre fókuszálva. Hamar nyilvánvalóvá vált, hogy itt most nem bolondos partijátékról, vagy mókás hadonászásról lesz szó, hanem az eredeti sportokat – azt hiszem túlzás nélkül állíthatom – maximálisan korrektül lemodellező, kemény, odafigyelést és ügyességet igénylő testmozgásról. A Sports Champions nem egy viccesen bugyuta, bódult házibulik feldobására tervezett szoftver, hanem egy olyan virtuális sporteszköz, mely akár egyedül játszva, akár multiplayer módban is komoly kihívást tartogat!

A Move megjelenésekor több fórumon is felmerült a kérdés, hogy lehet-e a rendszert fotelből ülve kezelni? Nos, tökéletesen lehet, sőt, a „mutogatós" típusú, általában lövöldözős stílusú szoftvereket nagyon is kényelmes hátradőlve, a képernyőre tartott célkereszttel vezérelni. A sportolás viszont testmozgást jelent, és ezt a Sports Champions nagyon komolyan veszi! Itt most nincs más választásod: fel kell állni a kényelmes karosszékből. Egyszerűen az a helyzet, hogy a Move annyira finom mozdulatokra ad lehetőséget és annyira pontosan érzékeli az irányító mozgását, sőt, annyira jól alkalmazza a fizikai törvényeket, hogy sikeresen csak akkor szerepelhetsz a kihívásokban, ha valóban izmból imitálod az életszerű cselekvéseket. Nem mindegy, hol állsz éppen, hogy tartod a karod, hogy az irányítót. A tér minden irányára szükséged van, néha erőből, néha gyöngéden kell kiviteleznd a mozdulatokat.
Talán a legjobb bizonyíték ide barátom véleménye, aki egy óra pingpongozás után magabiztosan jelentette ki: SOHA eddig nem volt még része ennyire valósághű mozgásérzékelős játékélményben, ahol nem alibizni kell és nem körülbelüli pontossággal hadonászni, hanem halálpontosan mozogni.
Mindhárman egyetértettünk abban, hogy a Move az első olyan rendszer, melyben a mozgás nem csak több-kevesebb mértékben hasonlít a valóságra, hanem közel tökéletesen hozza át azt a virtuális térbe!



Kezdéskor azonnal egy kisebb kalibrációs eljáráson esel át: a kezedben tartott varázsbottal, kinyújtott karral „rá kell mutatnod" a PS Eye kamerára és nyomva tartani a T+M gombokat. (Itt érdemes szem előtt tartani, hogy a teljesen precíz érzékeléshez vagy a tévé tetején kell elhelyezni a kamerát, vagy a képernyő „lábánál".) Ezután a Sports Champions mindenféle különösebb csinnadratta nélkül indul és dob be a program főmenüjébe, ahol 6 különböző sportágban vehetsz részt.
(A játékok előtt egyébiránt mindig egy másodlagos kalibrációt is meg kell ejteni – több játékos esetén személyenként külön-külön: ez a player pozíciójának „halálpontos" meghatározására szolgál. A kamera képe a tévére kerül: beállsz egy keretbe, majd az irányítóval meghatározod a felső, alsó és középső karpozíciót. Ezután a Move szoftver gyakorlatilag milliméter-pontossággal követi majd a kont-roller minden rezdülését.)
A sportok általában ugyanazon séma szerint működnek. Mindegyiknél rendelkezésedre áll egy Champions Cup című versenysorozat, mely az egyjátékos módot takarja. Ennek során három nehézségi fokból választhatsz (kezdéskor csak a bronz van nyitva, ennek teljesítésével nyílik meg az ezüst, majd az arany), majd egy 11 pályából álló meccssorozaton kell átjutnod. Ez 10 egyre erősebb kihívót jelent, középtájon pedig egy „Challenge" feladatsor vár. A meccsek után az ügyességed és teljesítményed értékelésre kerül több, sportág-specifikus szempontot is vizsgálva, majd 1, 2 vagy 3 csillaggal zárod a menetet. A begyűjtött csillagok összessége a trófeák megszerzésénél számít be, emellett különféle bónusz cuccok is nyerhetők illetve megnyithatók. A Champions Cup mód egyben betanító folyamat is: a 10 menet során az adott sportág minden csínját-bínját el tudod sajátítani.
Emellett minden sportnál választható egy Free Play mód, ahol szabadon küzdhet 1-2-3-4 játékos (számuk sportonként változhat), plusz adott számú csillag megnyerésével nyitható egy Challenge Mode nevű opció, ahol vonatkozó minijátékokban próbálhatod ki magad.







Disc Golf

Ez a sportág tulajdonképpen a klasszikus frizbizésnek egy olyan vállfaja, mely szabályaiban a golfozással mutat hasonlóságot. A golfpályára hajazó, fákkal, bokrokkal, hegyekkel és dombokkal – szóval trükkös akadályokkal tarkított – terepen az a cél, hogy a frizbit minél kevesebb dobásból eljuttasd a kezdőponttól egy célpontnak számító láncos kosárig. A rendelkezésre álló dobásszám adott: ha kevesebből sikerül, mínuszba számol a gép, ha többe, pluszba – akárcsak a golfnál.

Ez a sportág drámaian tökéletesen szimulálja a frizbizés nehézségét. Itt ugyanúgy figyelni kell minden apróságra, mint a valóságban: a megvalósítás közel tökéletes, elsősorban a fizikát vizsgálva, az eldobott diszk viselkedését tekintve. Nem elég, hogy a „tányérnak" a megfelelő irányba és szögben kell repülni, de a távolság, azaz a dobásba fektetett erő is nagyon fontos – sőt, még a szél ereje és iránya is. Itt MINDEN apró mozdulat számít: még az is, hogyan tartod a csuklódat! A frizbi ugyanúgy többféle technikával elhajítható, mint a való életben – például kifelé lendítve, de belülről előre csűrve is.

A Disc Golf a Sports Champions csomag legkomolyabb tagja. Nehéz és meglepően életszerű – teljesen ugyanazt nyújtja, mint a valóság!







Gladiator Duel

Ha mozgásérzékelős játékról, és azon belül valamiféle eszközös küzdelemről van szó, többek gondolnak azonnal a vívásra. Itt pont erről van szó: ez a sportág az ókori gladiátorok életébe enged játékos betekintést. A player egyik kezében pajzsát, másikban fegyverét tartja, és így, egyfajta külső TPS nézetben küzd ellenfeleivel.

A game egy és két varázsbottal is játszható. Egy kontroller esetén a ravasz megnyomásával és a pajzs megfelelő irányba kitartásával védekezhetsz, vagy nélküle üthetsz, két bot esetén egyik a pajzs, másik a fegyver. A csapások természetesen teljesen szabadon fejre, testre vagy lábra is célozhatók, de lehet szúrni és lökni is, vagy egy mérő betöltése után speckó támadást kivitelezni.



A Gladiator Duel a csomag legviccesebb és legjobban átmozgató sportja. Úgy vettem észre, a működés még a legprecízebb kalibráció mellett sem halálpontos, inkább mondhatni funkcionális (pontosabban fogalmazva például a frizbi 100%-os érzékenységéhez képest!), így a játékmenet legfőképp intenzív, széles mozdulatokat szül, ami nem csak remek testmozgás a kar- és vállizmoknak, de társaságban még külső szemlélőként is szórakoztató látvány.




Archery

Mondjuk, hogy a Disc Golf a pontosság játéka, a Gladiator Duel pedig a mókáé; akkor az Archery e kettő keveréke.

Az íjászat egy vagy két varázsbottal is üzemel: szerintem bőven elég hozzá egy. A szimuláció igen egyszerűen működik: hátranyúlva kihúzod a vesszőt a tegezből, majd a botot előre kitartva rákőzelítesz a fix vagy mozgó célpontra. A program ekkor megmutatja a lövedék röppályáját: ennek figyelembe vételével lőheted ki a nyilat. A feladatok, bár mind a pontos célzásra alapoznak, változatosak – néha gyorsaság, néha ügyesség, néha kis turpisság kell leküzdésükhöz (például az amőba-íjászatnál).

Az Archery-t kiváló és örökérvényű témája, a célba lövés teszi a Sports Champions kiemelkedő tagjává. A game mindenki számára tökéletesen élvezhető, nem kíván megerőltetően sok energiát, vagy túl fárasztó koncentrációt. Nagyon eltalált játék!





Beach Volleyball

E gyűjteményben a strandröplabda az a sportág, ami a legintenzívebben mozgat meg, és a teljes testet igénybe veszi. Itt a kontroller nem a labdát, hanem a sportoló kezét/kezeit szimbolizálja.
A játék menete abszolút ugyanúgy zajlik, mint a valódi pályán. Az érkező labda abban a pillanatban „bezöldül", ahogy megérett az elütésre: ekkor „kicsit korán", „pont időben" vagy „picit későn" érhetsz bele, szituációtól függően felütheted, feladhatod, lecsaphatod, vagy háríthatsz, és persze sáncolhatsz is, ha arra van szükség… no meg ott a szerva is.



Mivel a végezhető mozdulatok mindegyike eléggé másféle – karlendítés előre, felfelé, ágaskodás, lehajolás, oldalra kinyúlás, felugrás –, a virtuális röplabdázás kellemesen fárasztó elfoglaltság; majdnem annyira, mint kint a pályán, a homokban. A labdát szinte ott érzed a kezedben, és ez nagyon különleges élmény.



Bocce

A Bocce a Sports Champions egyik nyugisabb, mondhatni „öregurasabb" sportja – pontosan ugyanúgy, mint a valóságban. A dolog persze itt sem alibizésről szól, hisz ezúttal, ha túl nagy energiakifejtésre nem is, de koncentrációra itt aztán maximálisan szükséged lesz. A sportot egy központi és playerenként 4 saját golyóval űzik. A feladat nem tűnik nehéznek: a saját golyókat minél közelebb kell dobni a központi labdához. Figyelni kell a dobás erősségére és irányára – ezek a legfontosabbak –, de az sem mindegy, hajítás előtt hova állítod a figurádat.
A Bocce mondhatni teljesen más stílust képvisel, mint a gyűjtemény többi tagja. Lassabb, megfontoltabb, kimértebb a játékmenete, mely során minden egyes dobást nagyon meg kell gondolni. Míg a frizbinél azért belefér egy-egy bénázás, itt nagyon sok múlhat akár centimétereken is, így a dobás erősségének eltalálását mesteri szintre kell fejleszteni a sikerhez. Ismételnem kell önmagam: a szimuláció kiemelkedő, az élethűségi faktor kifejezetten magas.





Table Tennis

Az asztalitenisz ebben a szoftverben megvalósításában és hangulatában a frizbizéshez hasonlítható, azaz gyakorlatilag maximálisan olyan, mint a való életben. Barátaim maguk is járnak pingpongozni, így kintről nézve hihetetlen volt az az odafigyelés és rákoncentrálás, amit a játék során rajtuk láttam. Pingpongoztak, de nem csak virtuálisan!
A Table Tennis során tökéletes ütőkezelésre és pontos helyezkedésre van szükség. Nem elég csak „visszaadni" a labdát: ez a játék egyértelműen megmutatja, mennyire fantasztikusan pontos a Move működése. Az ütőtartás változtatásával a labda csavarható, tekerhető és milliméter pontossággal helyezhető az ellenfél térfelének bármely pontjára. Az ütés erősségével lecsapások és puha átejtések is kivitelezhetők. Ebben a sportban ráadásul az sem mindegy, milyen távolságra állsz a képzeletbeli asztaltól, hisz a rövidítések és a kitolások is a taktikák szerves részei, így folyamatos térbeli helyezkedésre is szükség van.
A Sports Champions asztalitenisz játéka elképesztően kiváló módon jeleníti meg az eredeti sportot, minden szempontból. Az összes választható program közül ez az, amely a legkomolyabban vehető, a legpontosabb, a legprecízebb, az apró részleteket vizsgálva is. „Szakértőnek" tekinthető barátaim tökéletesen elégedettek voltak a virtuális szimulációval, olyannyira, hogy az utolsó két ellenfél legyűrése még bronz fokozatban is látható adrenalintódúást eredményezett náluk!



A Sports Champions minden egyes sportágáról elmondható, hogy kiválóan sikerült megvalósítani őket. A kezelés semmi hibát sem hordoz. A látványvilág minősége valahol az elvárható átlagos HD grafika magasságában van: frankón néz ki minden, ugyanakkor – okosan! – nincs semmi túlcsicsázva, leginkább amiatt, hogy semmiféle grafikai túlkapás se zavarhassa a sportolás élvezetét. Látszik, hogy a fejlesztők a mindenki számára élvezhető, funkcionális megoldások felé törekedtek, és ezt nagyon díjaztam például az íjászatnál és a frizbinél, ahol azért meresztení kell a szemedet, hogy pontosan célba találj. A hangokkal és zenékkel semmi baj nincs, de saját soundtrack is összeállítható.
A szoftvert nagyon melegen ajánlom mindenkinek, akit egy kicsit is érdekel a valódi, sportokhoz köthető mozgásérzékelős játékélmény. Leginkább azért, mert a Sports Champions kompromisszumok nélkül élvezhető, igazi komoly kihívást nyújt, ami a jelenleg elérhető legmagasabb mértékben közelíti meg a valóságot. Ez a game valóban messze túllép az eddigi hasonló próbálkozásokon: egy személy vagy több játékos esetén is hosszú távú szórakozást kínál, és nem mellesleg még testmozgásnak is ideális!

Martin

SPORTS CHAMPIONS

4/5

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***SCEA***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

TOP 10 KOOPERATÍV JÁTÉK

Az internet megjelenése óta gamerek ezrei feszülnek egymásnak az egész világon, hogy kedvükre lekaszabolják, lepuffantsák, vagy pókerben legyőzzék egymást. A mai konzolgeneráció már anyatejjel szopta magába az online szolgáltatásokat, így nem csodálkozhatunk azon, hogy a multiplayer játék manapság már nem csak a PC tulajok kiváltsága. Az egymás elleni küzdelmek mellett egyre népszerűbb lett a co-op játékmód is, így nem csoda, hogy egyre-másra érkeznek az olyan stuffok, amelyekben már nem-csak egymás ellen, hanem együtt, egy oldalon állva is harcolhatunk. Ezen felbuzdulva úgy döntöttünk, hogy összeállítunk egy szigorúan szubjektív top tízes listát a legjobb és legnépszerűbb jelen generációs co-op játékokból (forrásnak a www.videogames.com-ot is felhasználtuk).

10 Resident Evil 5
(Xbox 360, PS3)

A Capcom legújabb Resident Evil játéka tanyázik a lista végén. A franchise-tól nem idegen ez a fajta játékstílus, hiszen az előző generációban a RE: Outbreak játékok már bebizonyították, hogy a co-op igenis működik ebben az univerzumban. Az ötödik rész továbbfejlesztette a kezdetleges játéktechnikát, és bevezette a partnerrendszer fogalmát. Ha egy barátoddal játszol, akkor egy új dimenzió nyílik meg előtted! Egymásnak hátat vetve nézhettek szembe a Majini sereggel, egymást támogatjátok a bajban, és egymást segíthetitek a harcban. A Resident Evil 5 a jelen generáció egyik legjobb co-op játékmódját nyújtja napjainkban.



9 Halo 3: ODST
(Xbox 360)

A Halo-széria a multiplayer játékok egyik erős tartópillére, ezt felesleges is megkérdőjelezni. Mindig is nagy hangsúlyt fektetett a multiplayer mellett a co-op játékmódra is, ám az ODST erre még rátett egy lapáttal, amikor bemutatta a játékosoknak Fire-Fight módot, amely nagyon hasonlít a Gears of War 2 hordájához. A hullámokban támadó ellenfelekkel szemben közös erővel kell felvennünk a versenyt, de vigyázat, mert aki nem követi az „egy lövés egy halál" elvet, könnyen alulról szagolhatja azt a bizonyos virtuális ibolyát. Ugyanis nem csak az egyre erősödő ellenfelek fognak nekünk fejtörést okozni, hanem az egyre fogyatkozó lőszerkészlet is.



8 LittleBig-Planet
(PS3)

Szerintem egyetlen PS3 tulaj számára sem ismeretlen a „KisNagyBolygó", és a játék főszereplője „Zsákfiú". A stuff igazi újításokat hozott a platform műfajban megannyi téren, de véleményem szerint ez az egyik olyan játék a listában, amit nem igazán érdemes egyedül játszani, mert a co-op játékmód hozza el számunkra a maximális élvezeti faktort. Keress három barátot és induljatok közös platform-kalandozásra! Segítsd elmozdítani a fogaskereket, segítsd ki társadat a jól elrejtett szakadékból, vagy tarts neki bakot a magasabb helyeken. Légy kreatív és tudd: egy „kisnagy" bolygón semmi és senki sem az, aminek látszik.



7 Lego feldolgozások
(multiplatform)

Ami tény, az tény. Ezekben a játékokban már az első tíz percben több poént találunk, mint az összes címadó filmben együttvéve. Első találkozásnál könnyen úgy tűnhet, hogy a játék gyermekek részére készült, de a game szépsége pont abban rejlik, hogy bármely korosztály magáénak érezheti. Összemérhetjük tudásunkat barátainkkal, vagy idegenekkel. A „drop in/drop out" játékmechanika teszi feledhetetlenné ezeket az alkotásokat, és olyan humorérzéket kölcsönöz nekik, mely megmarad a teljes játékidő alatt. Ne feledd! Minden szétszedhető és összerakható, csak a kreativitásod a határ.



6 Borderlands
(Xbox 360, PS3)

A megjelenéskor sokan nem hittek ebben a játékban, amely talán a gyenge reklámkampánynak is köszönhető. A boltokba kerülés után viszont a game igazi hiánycikk lett kis hazánkban, és ez talán nem volt véletlen. Egyedi grafikájával és hangulatával feledhetetlen atmoszférát teremt mindazok számára, aki tesznek vele egy próbát. Az élményt tovább fokozza, hogy a teljes történetet végig lehet vinni co-op játékmódban. Utunkat rengeteg páncél és fegyver segíti, amelyeket mind megoszthatunk társainkkal a bajban.



5 Guitar Hero, DJ Hero, Rock Band
(Multiplatform)

Az előkelő ötödik helyen foglalnak helyet az igazi zenés partijátékok. Manapság egy szilveszteri, vagy házibuli sincs gamer körökben, amelyekben ne kerülne elő előbb utóbb egy Guitar Hero, DJ Hero vagy Rock Band. A játékhoz kapható hangszereknek köszönhetően néhány sör/málnaszörp után már igazi rockernek vagy DJ-nek érezhetjük magunkat, és képesek vagyunk akár berekedésig is énekelni a már jól ismert slágereket. És ha nem is egyezik teljesen a dallam, vagy félre pengetünk jó néhány akkordot, akkor sem kell elkeserednünk. A lényeg, hogy jól érezzük magunkat, és elnyomjuk a szomszéd kopogását a plafonon.



4 Call of Duty: Modern Warfare 2
(Xbox 360, PS3)

Ha az MW2 egy iskolás srác lenne, akkor elég bosszantó lenne a többiek szemében, hogy neki mindene megvan. Kasszasiker kampány? Csekkolva. Igazi multiplayer tartalom, amely hónapokig a TV elé szegez? Ó igen. És van neki még egy Spec Ops játékmódja is 23 küldetéssel, amelyben kiélteted csapattársi vágyaidat a barátokkal. Itt aztán bőven kiveheted a részed mindenből, a havas száguldozástól kezdve a TGI harcokig. Ha igazi katonának érzitek magatokat, akkor ne habozzatok! Töltsétek tele a tárakat, és pakoljatok ólmot mindenkibe, aki nem a ti oldalatokon áll.



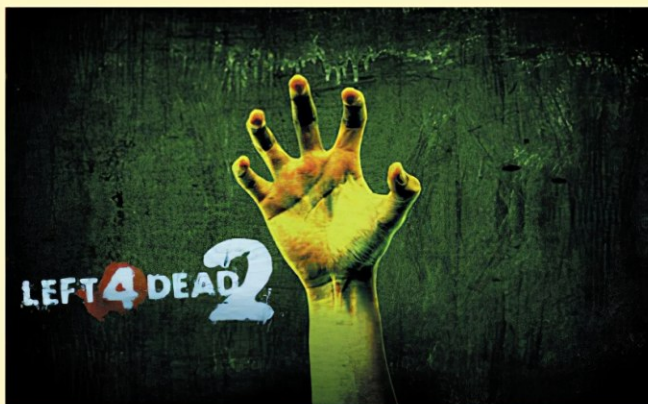
3 Gears of War 2
(Xbox 360)

Már a program első része is tartalmazott sztori co-op játékmódot, azonban mindössze ketten élvezhették a game ezen szolgáltatását. A második rész viszont rengeteg újítást tartalmaz ezen a téren. Bekerült a játékba a hordamód, amelyben a hullámokban támadó sáskahad ellen már öten vehetjük fel a versenyt. Ez a játékújítás a mai napig is nagy népszerűségnek örvend a rajongók körében, hiszen nincs más dolgunk, mint keríteni négy barátot, akikkel hamburgert csinálhatunk minden sáskából. A szoftver harmadik epizódja ennél tovább fokozza majd a co-op élményt, hiszen a sztorit már nem csak kettő, hanem négy ember játszhatja majd.



2 Left 4 Dead 2
(Xbox 360)

Sosem árt, ha van egy-két jó barátod, akik mindig figyelik a hátadat, és megbízol bennük annyira, hogy tudd: utánad vetik majd magukat a legnagyobb zombihorda közepébe, ha bajba kerülnél. Ez a game ugyanis erről szól! Négy túlélő küzd az életben maradásért az élőhalott invázió kellős közepén. A feladat egyszerű: túlélni. Ebből kifolyólag nem is érdemes bonyolult történeti összefüggéseket keresni a játékban, mert nem igazán fogunk ilyet találni. Annyi azonban biztos, hogy feledhetetlen csoportos mészárlásban lesz részünk, ha rászánjuk magunkat a gyilkolásra.



1 Halo Reach
(Xbox 360)

A Reach ugyan épp, hogy megjelent, de jött látott és győzött (vonatkozó tesztünket lásd a 29. oldalon). Minden, amit eddig elképzeltünk, láttunk, vagy reméltünk, az itt most testet öltött. Nem kívánjuk sztárolni az Xbox 360 exkluzív aduászát, de a MINDENT lehet valóban illik rá. Négyfős co-op (sztori módban), megannyi egyéb multiplayer funkció, és mindez teljesen testreszabhatóan, gyakorlatilag arról kéne írnunk e szegmensét nézve, hogy mit nem tud. A Halo 3-mal kezdődött, az ODST finomította, végül a Reach vitte tökélyre. Mindegyik, a listában szereplő játék megérdemelten az egyik legjobb co-op élményt nyújtja, és ez a felsorolás sem teljes, de a koronát e tekintetben a Reach-nek ítéltük.



konzolcowboy



Neved? Vik
Életkorod? 32
Születési hely? Székesfehérvár
Kedvencek, röviden (film, könyv, zene, étel, autó, sport)?
Meghívás egy gyilkos vacsorára, A.J. Christian könyvek, disco music, rakott hús, BMW X5, kondizás
Kicsit magadról, mi érdekel (a játékokon felül), mivel foglalkozol, s mi lennél, ha bármit választhatnál?
Az életem az ezotéria, az emberek lelkivilágával foglalkozom. Annyiban változtatnék az életemen, hogy a parapszichológia mellett pszichológiával is foglalkoznék, bár én azt gondolom, megfelelő utat választottam magamnak. Legfontosabb az ember életében a harmónia, amit én már megteremtettem magam körül.
Mikor ismerkedtél meg a videojátékok világával, s mikortól lettél „gamer"?
Egy évvel ezelőtt ismerkedtem meg a játékokkal, Krisz kalauzolt bele ebbe a fantasztikus világba.
Vannak más lány ismerőseid is, akik szeretnek játszani?
A lányom imád játszani, most éppen a Viva Pinata a kedvence.
Van valami speciális műfaj, amiben fel tudod venni a kesztyűt a srácokkal?
Nem annyira a versengés számít nálam, mint inkább a feeling és a kihívás, de nagyon kedvelem az autós és sportjátékokat.
Milyen játékot kreálnál, ha te alakíthatnál ki mindent?
Legszívesebben egy varázsvilágot alakítanék ki, de nem olyat, mint a Harry Potter, hanem olyat, ami sokkal közelebb áll az igazi világhoz.
Mi a kedvenc videojátékod és miért?
Talán a Ridge Racer, mert ezt mutatta meg Krisz az elsők között a lányomnak, és azóta is ezzel versenyzünk a legtöbbet.
Mi a véleményed erről az mozgásérzékelős trendről (a Wii mellett most ugye beszállt a Sony és hamarosan a Microsoft is)?
Ügyes találmány, sokkal élvezetesebb és élethűbb így játszani.
És végül, elárulnál magadról egy titkot a Konzol Magazin olvasóinak?
Éjjel szívecske párnán alszom francia bugyiban… :)



Fotó: Raj Krisztián (Krisz)

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot adunk* a 12 lapszám mellé!

























Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

** Az előfizetésekhez tartozó ajándék játékokat minden esetben az előfizetést követően 15 napon belül postázzuk.

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5* Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!

5 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!

4 / 5 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!

4 Vagy lágy, vagy szőrős szívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.

3 / 4 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik

3 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.

2 / 3 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.

2 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér

1 / 2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.

1 Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke
Dzsek
EmThor
eszgé
Foxhound
HTB
Hpeti
InGen
JediEco
Karfiol
konzolcowboy
Krisz
krugman_
Martin
nomad
Petúnia
rolmanus

Szerző
JÁTÉK CÍME
4
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

HALO REACH

2552 – A Reach bolygó jelenti az utolsó ellenállást az ellenséges Covenant erők és az emberiség között. Egy minden eddiginél nagyobb flotta tűnt fel az égen, a kolónia teljes kipusztulását előidézve, a történet pedig a bátor Noble csapatról mesél, a 6 – csatában elveszett – Spartan harcosról, akik életüket áldozták a közelgő invázió elleni harcban.
Eric Nylund „Fall of Reach" című novellájának izgalmasabb eseményeit végre testközelből is átélhetjük, 21 egy évvel korábban a Combat Evolved előzményeként, melynek nem éppen Happy End végjátékával minden Halo rajongó tisztában lehet, hiszen mint tudjuk Master Chief volt az utolsó fennmaradt Spartan harcos... Sajnos jó eséllyel a Bungie utolsó Halo projektje, a 4. felvonás az emberiség és a Covenantok közötti harcban (5., ha az ODST-t is számítjuk, illetve 6. a Halo Wars-szal), melybe jól érezhetően utoljára(?) mindent beleadott a csapat, ám nem csak saját kreativitásukat, de számos Halo rajongó által hiányolt feature-t visszahoztak, példának okáért a legendás Magnumot is az első részből. Számomra a Reach egy hatalmas tisztelgés a klasszikus ős előtt – mely kezdettől nagyban meghatározta a Microsoft konzolját –, valamint egy méltó lezárása(?) a franchise-nak, a Halo 3 által lefektetett újabb ösvényen továbbhaladva, kvázi kisajtolva a gép szinte minden tudását, mely egyes részeknél már tényleg megadni látszik magát.

Főszereplőnk karakterét Master Chiefhez hasonlóan kezdettől homály fedi, előtörténetére is inkább csak röpke utalásokkal térnek ki, mégis az első perctől magunkénak érezhetjük, csakúgy mint a vagány mindenre elszánt Noble csapat tagjait, melyhez nemes egyszerűséggel Noble-6 azonosítóval kerülünk újoncként, elhalálozott elődünk után, mint utánpótlás. Feladatunk a túlélők felkutatása, a helyszín, valamint az ellenséges haderők bázisának felderítése, és természetesen nem csak Covenant csapatok esztelen kiiktatása, hanem kulcsfontosságú katonai célpontok megsemmisítése. A történet a Reach bolygón egy az első részhez méltó történetet mesél el, mely tömve van jól megszokott csatákkal, drámai átvezetőkkel, és persze megannyi fordulattal. A Noble csapat tagjaként igazán mélyen megismerhetjük a bolygó titkait, és habár a történések előre kötöttek, mégsem érezzük az elkerülhetetlen véget, sokkal inkább belevetjük magunkat a küldetésekbe, hogy bátran helytálljunk, immáron nem csak zöld páncélzattal.
Hiába a lassan 10 éves evolúció, hiába a rengeteg változtatás, a HD felbontás, a javított AI, a rengeteg új feature, a felpörgetett járműhasználat, a megannyi új fegyver: ha nagyon szigorúak és reálisak vagyunk, akármelyik részt is nézzük, mind a mai napig a 10 évvel ezelőtt lefektetett játékmeneti alapokat



láthatjuk viszont. Ez nem kis szó a Combat Evolved-re nézve, és talán nem is véletlenül sok rajongó kedvence mindmáig, beleértve engem is. Ennek fényében már nem is olyan meglepő, hogy bármilyen irányba is haladt el eddig a Bungie, a rajongók valahol mindig is visszakövetelték az eredeti koncepciót, vagy legalábbis az újítások mellett a kedvenc elemeket. Többször is szó esett már egy esetleges remake ötletéről, természetesen inkább csak fórumos pletykák körében, viszont a Halo: Reach – nyilván ennek fényében – több szempontból is visszatért a Combat Evolved-hez; sőt az első pálya gyakorlatilag egy az egyben vissza is idézi azt hatalmas, füves dombos szabad területeivel, végigjárva az egyes bázisokat, szórványosan beleütközve néhány Covenant csapatba.
A Reach bolygó jóval élettelibb, mint azt eddig megszokhattuk, hatalmas ködös szakadékok, hegyek, falvak, a távolban futurisztikus szélmalmok, hullámzó tengerpart, habos



vízesés, a szélben hajladozó rétek, és olykor pályánként váltakozó időjárás. Igaz persze, hogy a struccszerű futómadarakon és a hatalmas gorillaalkatú – mutáns szarvas – T-Rex („Gúta") keverékeken túl csak kisebb patkányokkal találkoztam, de a környezetnek legalább már saját faunája is van. Túlélők nyomában kutatva gyakran találkoztam támadásokról beszámoló civilekkel is, akik legnagyobb megdöbbenésemre MAGYAROK, legalábbis szerintem így hívják azt a nyelvet, melyen valami irdatlan nehezen érthető arab, török, vagy orosz akcentuson beszélnek. Tekintve, hogy a kolónia telepesei is mind magyar származásúak, számos ismerős elnevezésű helyszínnel is találkozhatunk, mint pl. „Visegrad" központ, vagy „Farkas" tó, de említik „Sopront" is, csak azt nem értem miért nem voltak képesek magyar szinkronszínészeket alkalmazni…?

A Campaign mód kedvenc klasszikusunkat idéző kezdetével ugyan kissé komótosabban, de jól megtervezett felvezetéssel bontakozik ki előttünk a Reach. Sajnos a Halo Wars-ban tapasztalt monumentális csatákra még mindig nem érett meg az idő – talán majd a következő generációban –, akcióban és járműhasználatban viszont semmiképpen sem lesz hiányunk, és egyre inkább tapasztalhatjuk milyen szűk határvonal húzódik James Cameron világa (Aliens és Avatar), valamint a Halo univerzum között. Néhány küldetés a komplexum belsejében, ahol pl. a túlélő fiatal telepes lány





beszámolóját hallgatjuk a támadásokról, nem kicsit hajaz az Aliens-re, de említhetném a Falcon helikopter jellegű szállítót (Avatar), az űrbázist, vagy az óriási Sulaco-ra (Aliens) emlékeztető űrhajókat, valamint természetesen az állig felfegyverzett katonákat és főleg Spartan harcosokat.
Nem maradhat el egyik Halo részből egy valamire való – in medias res jellegű – partraszállós küldetés sem, ám ezúttal jóval változatosabban keverve a Campaign játékmenetét az éjszakai sniperes lopakodáson túl, a szokásos halós terepes barangoláson (vagy bázisok zárt terein belüli csatáin) át egészen a légi – valamint űrhajós Star Wars-os – csatákig.

Néhány rövid küldetés erejéig már korábban is tapasztalhattunk némi kooperatív jelleget, ám mindez csak átmeneti vagy nagyon kezdetleges formában mutatkozott, most viszont a teljes Noble csapat vállvetve harcol egymással, és habár nem mi vagyunk az osztag parancsnoka, kvázi mégis mi irányíthatjuk az eseményeket. Egy igazi húsvér emberi játékossal persze semmilyen AI sem veheti fel a versenyt, társaink azonban mégis korrektül teljesítenek; támadnak, fedezékbe húzódnak, valamint aktívan használják a járműveket. Utóbbinál volt is egy vicces jelenet egy Warthoggal, mikor Jorge böszme minigunos barátunk felugrott hátulra, én az anyósülésre, Emile pedig nekihajtott egy szűk járatú sziklás emelkedőnek, majd miután néhány perces szenvedés után rájött, hogy egyszerűen sehogy sem tud felmenni, végül lazán felhajtott hátramenetben.



Kedvenc harci kocsinkból ezúttal rakétás változat is akad, valamint néhány újabb terepjáró, sőt még szállító targoncagépek is kedvünkre irányíthatóak. Visszatér a mi oldalunkon a kis Mongoose quad, a Scorpion tank, valamint Hornet helyett most a helikopterszerű Falcont irányíthatjuk, majd egy hosszabb látványos küldetés erejéig az elfogó vadász Sabre űrhajót, egy űrállomás közvetlen közelében a bolygó légkörén kívül. A Covenantok oldalán – többek között – újra ott a brutális Wraith tank, a mozgékony légi Banshee, minden igazi Halo rajongó kedvence: a Ghost, valamint egy még nála is izmosabb Wraith-keverék, a közepesen erős



tűzerővel bíró új Revenant.
Katonai és idegen fegyverek egész arzenáljával találkozhatunk a Campaign során, felsorakoztatva szinte minden korábbi kedvencet, kiegészítve vagy egy tucat újabb típussal, mint pl. a félautomata zoomolós Marksman Rifle, a bivalyerős M45-ös taktikai puska, a lézeres célkereső légitámadások elrendeléséhez, valamint különböző gránátvetők, illetve energia sugarak vagy egyéb fura trutyikat lövellő fegyverek. Ki ne felejtsem a pöpec kis gravitációs kalapácsot se, hiszen imádtam elorozni a vezér Brute-októl, de böszme gépfegyverek is leszerelhetőek, továbbra is külső nézetre váltva használatával.
Az igazán különleges újítások közé azonban sokkal inkább a speciális pajzsok tartoznak, melyeket tetszésünk szerint váltogathatunk. Egytől egyig átmeneti képességek birtokába juttatnak, így pl. képesek vagyunk végre először a Halo történetében sprintelni, láthatatlanná válhatunk, a Halo 3-ból jól ismert Bubble Shield szerű védőburkot alkothatunk magunk köré, illetve átmenetileg saját páncélunk köré is egy áthatolhatatlan energiapajzsot rendelhetünk, védelmet nyújtva egy gránát, jármű, vagy akár egy elit Covenant harcos (Sangheili) által használt halálos plazmapenge ellen. Az Emlékmás (Total Recall) mintájára hologramot küldhetünk az ellenség sorai közé megtévesztésükre, majd végül, de nem utolsó sorban pedig, a tekintélyes felhőkarcolókkal zsúfolt látványos New Alexandriában jetpackkel a hátunkon átmenetileg Jango Fett bőrébe bújva hatalmas távolságokat repülhetünk át.

Habár okoznak már a kezdő képsorok is igen kellemes meglepetést, a Reach ereje mégis folyamatosan bontakozik ki előttünk, egyre szebb játék érzését keltve, szerencsére minél sűrűbben erőltetve az egyhangúbb zárt komplexumokon túl a nyílt színes környezeteket, naplementében mintha a Marson játszódna, ráadásként egy minden várakozást felülmúló igazi Star Wars-os csatával, melyet egy hatalmas űrhajó belsejében zajló harccal zárunk. Ha maguk a csaták nem is feltétlenül annyira monumentálisak, de ritkán látni kihalt pályákat, és bizony az ellenfelek száma is gyakran több tucatra tehető, tele járgányokkal, mindenféle színes effektussal, és egy olyan fizikával és dinamikus irányításrendszerrel, mely a kezdettől kiválóan megállta a helyét, ám azóta folyamatosan csak javítottak rajta. Ha mindez mégsem lenne elég, a rengeteg látványos script és gyönyörű átvezetők mindenképpen megteszik a hatásukat, olyan gigantikus csillaghajókkal, hogy talán még maga Darth Vader is letenné a haját (ezeknél minden képhiba kiküszöbölhető, ha 720p-ben toljuk). A dolog szépséghibája mindössze a gép tudásának határát súroló felpiszkált Halo 3 motor, mely a sokkal nagyobb renderelt felbontásnak, jóval több poligonnak, és nagyobb tereknek köszönhetően gyakran produkálhat pop-up hibákat, illetve nagyritkán elő is fordult némi belassulás.

A Reach-ben végre nem szükséges Heroic fokozatra váltani, hogy kellő kihívásra leljünk, mégis hozza a megszokott Halo hangulatot. A kezdeti könnyed felvezetés után a játékmenet egyre inkább eldurvul, jóval kevesebb üresjárattal, többnyire akció-orientált küldetések sorozatával, illetve néhány jól eltalált változatos felderítős, lopakodós, vagy éppen repülős küldetéssel vegyítve. A Covenantok harci modora ugyan sokban nem változott, a kasztok sokszínűsége ellenben meggyőző, hiszen most is újabb elitharcosokkal találkozhatunk, immáron jetpackkel is, de a megszokott fajok is visszatérnek. Néhány példát említve a New Alexandriában feltűnő vaskos Brute-ok főleg locustokra (Gears of War) hajaznak, a vicces kis mini Unggoy-ok pedig ezúttal olykor kamikazeként rohannak felénk egy-egy plazmagránáttal a kezükben, de a legveszedelmesebbek továbbra is a zöld sugarat lövellő hatalmas Hunterek.

Tíz hosszú fejezet, valamint egy rövid ráadás a legenda lezárásával... egy hidat építve a klasszikus első rész történéseihez. Igazán belemélyülhetünk a cselekménybe átérezve hőseink tragikus sorsát, melyhez nagyban hozzájárulnak az olykor sejtelmes és akciódús, olykor pedig mély érzelmes dallamok is. A Halo 3-nál valamivel hosszabb játékidő ugyan sajnos még mindig nem tudja teljesen elérni az első rész monumentális (akkori) nívóját, azonban méltó helyet képvisel a szériában, sőt bizonyos szempontból az eddigi legjobb rész, bőven túllépve legalábbis a mellékágú ODST-n, és úgy érzem a Halo 3-on is túlteljesítve. Egyetlen igazi hibája talán, hogy szigorúan tekintve még mindig nem képes túllépni a 10 évvel ezelőtt lefektetett alapokon, ám tekintve, hogy a motor már így is a gép tudásának határait súrolja, ebben a generációban már ne is nagyon számítsunk nagyobb revolúcióra – de mindenesetre reméljük, hogy a Halo legenda még nem ért véget...

Krisz

HALO: REACH

5

Kiadó: *Microsoft*
Fejlesztő: *Bungie*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*







Miután hátradőlve kiélveztük a Halo: Reach zárósorait, ideje fellépni online, vagy áthívni néhány barátunkat, hiszen az igazi kihívás a multival kezdődik csak igazán. Akár osztott képernyőn, akár system linken, akár online, a lehetőségek tárháza szinte végtelen! Röviden és tömören, a Reach átvette a Halo 3 és az ODST minden feature-ét, és saját újításaival a végletekig csiszolta azokat, összesen 30(!) multimóddal 12 kategórián belül. Minden, a Campaign során használható jármű és fegyver itt is felbukkan, és az új szabad beállításoknak köszönhetően már opcionálisan is állítható. Külön figyelemmel, teljesen központi átlátható opcióként kezelve a barátlistát, és brutális szerverekkel felkészülve az irdatlan játékos áradatra, hiszen már csak a premier éjszakáján is bő fél millió játékost lehetett látni Live-on.
Csak nagyvonalakban felvázolva, kezdjük a sort mindjárt a Halo 3 egyik legnagyobb erényével, a jól bevált online kooperatív móddal, összesen 4 játékos engedélyezésével, mely nem csak szimplán egy gépi játékosokat helyettesítő mód, de új kihívásokkal is bír, hiszen a nehézségi szint alkalmazkodik az emberi játékosok számához. Külön öröm, hogy az űrhajós részeknél is többen lövöldözhetünk a Seraph vadászokra és Phantom bombázókra, természetesen némi ökörködésnek is teret engedve.
A Firefight először az ODST-ben tűnt fel, lényegében egy aljáték számos előre meghatározott – és immáron szabadon is állítható – harci szituációval, ahol egyre nagyobb hullámokban és egyre nagyobb agresszióval támad az ellenség. Ugyanúgy kooperatívban is tolható, akár már a Covenantok oldalára is állva, az Arena-ban pedig hetente új kihívásokra számíthatunk, aktuális rangunkhoz mérve.
Összesen 17 térkép áll rendelkezésünkre a multiplay során, 8 a fentebb említett Firefight-hoz, további 9 pedig a többi multimódhoz, mint a Team Slayer, Invasion, vagy Rumble Pit, de akadnak viccesebb játékok is, mint a fertőzős zombi mód, és még természetesen hosszasan sorolhatnám.
A rangrendszer teljesen át lett dolgozva, így most már nem teljesítményeink által növekszik, hanem kreditpontok gyűjtésével, mely lényegében minden érdemleges single, illetve multi tevékenységnél növekszik, és olyan hasznos kiegészítőket (pl. páncéltartozékok), vagy éppen vicces opciókat nyithatunk meg velük, mely külön karakteresebbé teszik online harcosunkat.
Végül itt van nekünk a Forge, mely elegendő kredittel hatalmas lehetőségeket kínál, hiszen teljesen szabadon építhetünk vele multipályákat, de nem csak épületeket, és extra objektumokat, hanem fegyverek és járművek tetszőleges lokalizációjában is, az adott játékrendszer aktuális szabályainak beállításairól nem is beszélve.
A nagy érdeklődésre való tekintettel egyelőre tömve van a net lelkes amatőrökkel, így nem kell feltétlenül minden kis újító feature-t kívülről fújni (amúgy is örülök, hogy a két fegyver egy időbeli használatát elvetették), és újra kiválóan alkalmazható a jó öreg taktikám, a kettőt lövök egyet ütök. Egyetlen minimális negatívum talán a kissé lassú játékgenerálás a lobbikban, de legalább stabil.
Összehangolt teamwork, viccesen hangos járműves hülyülések, vagy kőkemény hardcore kihívások: csak rajtad áll, hogy melyik fekszik neked, a Halo: Reach-ben mindent megtalálsz! Multiplay tekintetében a Reach a Halo rajongók Mekkája, a lehetőségek kifogyhatatlan tárháza még akkor is, ha nem számolunk az esetleges későbbi letölthető tartalmakkal, a single-t kiegészítve pedig kötelező vétellé, és egyben a 360 egyik legjobb játékává teszi a Reach-et.





Krisz

HALO:
REACH MULTIPLAYER

5

Kiadó: *Microsoft*
Fejlesztő: *Bungie*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK



Nagyon úgy fest, hogy az Activision arany tojást tojó tyúkjaiból kifogyhatatlanul potyog a matéria, mint Piri néniből, ha az aludttejre sárgabarackot eszik. A Call of Duty szériát azt hiszem, nem kell különösebben megemlítenem eladás szempontjából, de azért a Guitar Hero sem panaszkodhat. Az eddig eladott 25 millió darabra még anyukám is azt mondaná, hogy az még gombócból is sok. Azonban érkezett az új üzleti év, természetesen egy úgy GH résszel, alcímnek ezúttal a jólszituált bizniszmenek a Warriors of Rock-ot találták ki, aminek én, lévén a műfaj kedvelője és elkötelezett hódolója, roppant módon megőrültem. A karácsonyi hangulatom még tovább fokozódott, amikor megtudtam, hogy a teljes csomagot kapom tesztelésre, azaz két darab gityót, egy dobszettet és egy mikrofont. De elég a fecsegésből, csapjunk is a cintányérok közé!



Felütés

Sokat nem tökölődik a program, a Neversoft logo és az eléggé fura és felejthető intro után egyből a főmenübe vág minket a cucc. A stílusos háttérrel megtámogatott kezdőképernyő sok újdonsággal nem fog bombázni minket. Játszhatunk, kreálhatunk, letölthetünk, a beállítások között turkálhatunk, esetleg az eredményeinket nézhetjük meg különböző aspektusokra lebontva. Lépjünk is tovább, itt edződött rock-katonákról van szó, nem holmi zöldfülű dárenbészesekről, akik esetleg dudorogni akarnának.



A Play menü takarja a játék gerincét. Van itt minden, mi kéz-lábnak ingere: kezdhetünk új Questet, a bemutatkozó videóban látott jóképű és lengén öltözött srác „főszereplésével". De nyomhatunk egy azonnali rockot, összecsődíthetjük a haverokat vagy az online cimbiket egy party play-re, illetve gyakorolhatunk kedvünkre, vagy esetleg mutathatunk fügét kedves barátainknak a competitive opció segítségével. Miután a menüben meghallottam a Pantera I'm broken nótáját, természetesen egyből rákönyököltem az azonnali játékra, ahol is egy kicsit ráncba szaladt a homlokom, de erről egy picit később.

Triola

Ha esetleg még új lenne valaki a gitárhős világában, egy nagyon-nagyon tömör összefoglalás: ez még mindig az egyik legjobb ritmusjáték, amit kitaláltak! Fogod a gitár alakú irányítót, a nyak részén van 5 gomb, plusz a hangszer testén egy mechanika, ami a pengetést imitálja. Nézed a képernyőt, jön egy színes bogyó, nyomva tartod a hozzá tartozó felső gombot és pengetsz egyet. Dobnál értelemszerűen ráversz az adott felületre, a mikrofonnál meg megpróbálod eltalálni a hangfekvést. Ennyi. Menni fog Pistike? Frankó, akkor lépjünk is tovább.



Szóval Pantera, I'm broken. Annyira belejöttem a végére, hogy rohangáltam a szobámban, mint a mérgezett egér és teli torokból üvöltöttem a refrént. Bűvölöm tovább a tracklistet, mi jó van még itt. Na, ez érdekes, Linkin Park-Bleed it Out. Szép volt, jó volt, megvolt – de egy picit uncsi lett a végére, át is tértem hát a Quest módba.

Indításnak négy karakter közül választhatunk, mindannyiukkal eltérő számokat játszhatunk el. Minden dal után kapunk egy értékelést csillagok









formájában, ezekből kell összeszedni átlagban 27-et, hogy a választott hősünk átalakuljon valami rettenetes mutánssá és letolhassuk vele az adott fejezetet lezáró nótácskát. Ha az első turnussal végeztünk, jön egy kis sztorizás, ahol egy hét részre bontott nótát kell közben előadnunk. Ha ez is megvolt, jön a második négyes, természetesen nehezebb dolgokkal. És így tovább a végéig, amikor „legyőzzük" a főmonsztát és felmarkoljuk a sok Xp-t meg loot-ot….ja, nem, az egy másik játék.
A competitive módot annyira nem is magyaráznám túl, a lényege, hogy egymással versenghetünk a minél jobb statisztikák elérésében.



Ellenben a hangszerekre és a hangulatra egy picit bővebben is kitérnék. Ha zenélsz valamilyen hangszeren (köcsögduda és a vizeskanna nem játszik), akkor az itt semmiféle előnyt nem jelent, teljesen más metodikára épül az egész rendszer. Ezt tapasztalatból mondom, mert dobolok viszonylag rég óta, de mégis alaposan megizzadtam a normál fokozat egy-egy bonyolultabb elemével, lévén nagyon sokszor nem azt játssza az ember, mint amit hall, és ez nagyon megkavaró tud lenni. A cucc amúgy egész masszív lett, bár amikor egy-egy combosabbat sikerült ráütnöm, picit megijedtem, de szerencsére nem spóroltak az anyaggal a készítők. A basszusgitár a legkönnyebb, ellenben a gitárral már voltak vicces köreim. Az ének számomra felejtős, bár lelkesen próbálgattam, de ezt sem a vakolat, sem pedig a szomszédok nem tolerálták oly nagyon. Összességében a zeneeszközök minősége frankó, a nehézségi szinttel meg játszadozni kell, hogy mindenki megtalálja a képességeihez megfelelőt, bár az evolúciós fejlődés eléggé gyorsan megy végbe.



Elszakadt a húrom

Elérkeztünk talán a legfontosabb összetevőhöz, a hangulathoz. Ha egyedül játszik az ember, viszonylag hamar meg lehet unni a dolgot, de ahogy ez a fentiekből is kitűnik, az új Guitar Hero egy igazi partijáték, négyen játszva mutatja meg az igazi arcát. A legbiztosabb felállás: keressünk egy olyan dobost, aki a ritmusérzék hallatán egyből egy új koktélra gondol. Kell egy olyan gitáros, aki a Smells like teen spirit első pár akkordját ismeri, de csak futólag, vagizás céljából. A basszeres szerepe tökmindegy, ugyanis azon mindenki tud játszani. Ellenben az ének… hasonló tehetséget kerítsetek, mint mondjuk Freddy Mercury, csak negatív előjellel. Ha ez a négyes fogat megvan, garantálom, hogy 4-5 órán keresztül le sem fogjátok tenni a hangszereket, annyira magába szippant az egész!
A program látványa természetesen nagyot dob az egészen. Koncert közben nagyon baró kameraállások vannak, az egyik kedvencem az volt, amikor egy lágyabb részt játszottam valahol, és eközben a kameraman a gitárról pozícionált a karakterem felé. A választható szereplők haláliak, nekem Lars Umlaut volt a kedvencem a maga kis pandamacis álarcával, de azt hiszem mindenki fog találni kedvére való főhőst. És igen, a csajok dögösek, ring a cici ugrálás közben! Viszont bánatomra kell egy kis kitérőt tennem a stuff egyik legnagyobb negatívumára, az erősen véleményezhető dalok listájára. Ha kiadnak egy Warriors of Rock című részt, arra gondolnék, hogy a régi nagy klasszikusoktól kezdve a jelenkor ászaiig mindenki benne lesz, aki számít. Bár önmagában ez az állítás megállja a helyét, mert a Linkin Parktól Flyleafig, a KISS-től Ozzy-ig lesz itt mindenki. Amivel trükköztek, azok



a fentebb nevezettektől hallható dalok… Az erősebbek közé sorolható az R.E.M Losing my Religinon-je, a Flyleaf-tól az Again, Drowning Pool: Bodies, Nickelback: How do you remind me, KISS: Love gun, A Perfect Circle : The Outsider, Fall Out Boy: Dance, Dance, Dire Straits: Money for nothing, a Seven Nation Army a White Stripes-tól és az Offspring Self Esteem-je. És nagyjából ennyi. Amik inkább dominálnak azok a közepes nóták, amiket már hallottunk valahol, talán még dúdolni is tudjuk őket, de sosem voltak a kedvenceink. Összesen 110 dal fért egyébként korongra. Persze vásárlás előtt nézzétek meg a hivatalos tracklistet, mert nyilván ahány ember annyi ízlés, de objektíven nézve ez akkor is karcsú. Főleg a bundle árához mérve…

Hol a metál?

Mindent összegezve azért igencsak jól szórakoztam az új GH-val. Nem váltja meg a világot, de azt hiszem, amit kell, azt bőven hozza. A kezelhetőség még mindig nagyon pöpec, az opciók adottak. Trófea/acsi vadászok, figyelem! A cucc nem dobálja magából a dolgokat, alaposan meg kell szenvedni értük. Ha esetleg sokat rendezel házibulit, akkor azt hiszem még csak különösebben ajánlanom se kell, de ha csak simán egy jó kis ritmusjátékot keresel, bátran merem ajánlani!
(Hálás köszönet JediEconak és kedvesének a segítségért! A dobozos malátaszörpöket megittam, csakúgy, mint az üveges szőlő kivonatot!)

Hpeti

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

4

Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Neversoft*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

NHL 11

Jég veled!





A jégkorong egy nagyon kemény, durva, vad sport, nem csoda, hogy itt vannak az egyik legkomolyabb védőfelszerelések, főleg a kapusoknál. Megfelelő szerelés híján nem ajánlom senkinek a hokizást, mert én pár éve úgy ráestem a vállamra hokimeccs közben, hogy 2 évig fájt tőle a vállam. Ezért attól kezdve csak tévében nézem néha a sportot, meg videojátékon játszogatok vele. Így sokkal kényelmesebb és nem sérülhetek meg, kivéve, ha természeti katasztrófa, vagy terrortámadás ér éppen, netán kitör a III. Világháború és atomot dobnak ránk, bár ezeknek elhanyagolható az esélye. Az EA Sports egyik legrégebbi (igen, régebbi, mint a FIFA) játékszériája az NHL. Az első rész 1991-ben jelent meg, s az NHL 11 már a huszadik a sorban. Emlékszem régen nagyon sokat játszottunk Sega Mega Drive-on az NHL 94-gyel, akkor is nagy móka volt, hiszen lehetett játékosokat kreálni, s megcsináltuk magunkat meg a haverokat is, és ők játszottak a csapatunkban. Hokis videojátékokban mindig is a csúcs volt az NHL, mostanában az egyetlen komoly kihívója az NHL 2K sorozat, de az sosem tudta maga alá gyűrni az EA Sports kiadványait. Természetesen sosincs drasztikus változtatás évről-évre, csupán mindig egy kicsit toldozzák-foltozzák, meg a grafikát polírozzák.



A borítóra ezúttal a fiatal kanadai Jonathan Toews, a Chicago Blackhawks centere került, aki azzal érdemelte ezt ki, hogy 2010-ben aranyérmes lett a téli olimpián és itt a torna legjobb támadójának választották, valamint a 2010-es Stanley kupát is sikerült megnyernie, s itt is őt választották a legjobb játékosnak.
Az NHL 11 lemez behelyezése után a főmenüben kettévált a játék, ugyanis rajta van a korongon a 3 on 3 NHL Arcade nevű letölthető program demója. Ennek mindent elárul a címe, nagyfejű játékosokkal kell lenni, ahol három ember küzd három ellenféllel árkád stílusban. De térjünk vissza a főjátékhoz. Kezdetkor karaktert kell generálnunk, akit majd a Be a Pro módban irányíthatunk. Ezután teljesíteni kell a gyakorlómódot. Az irányítás lelke a pár éve bevezetett két analóg karos irányítás. Ennek az a lényege, hogy lövéskor a bal karral célzunk és a jobb karral lövünk, így milliméter pontosan, nagyon precízen kivitelezhetjük a kapura lövéseket. Ezúttal a passzrendszeren is javítottak, ha minél tovább tartjuk lenyomva a passz gombot, annál erősebben továbbítjuk a korongot. Aki nem tudja megszokni ezt az irányítást, az választhatja a klasszikus NHL 94 féle hagyományos kezelést is, ami nyomógomb alapú, olyasmi, mint a Fifában. Gyakorolhatjuk a verekedést is, ami FPS módban zajlik, a jobb karral kell bevinni a horgokat és jobbegyeneseket, a bal karral pedig kitérhetünk az ütések elől, akár egy bokszjátékban. Játék közben külön gombbal tudunk valakit kihívni egy boksz menetre, úgy hogy például barátságosan elkezdjük fojtogatni. A bunyó elengedhetetlen része az NHL-nek, a bírók hagyják, utána viszont persze le kell tölteniük a jól megérdemelt büntetésüket a renitenseknek, viszont ilyenkor a közönség tombol, és hősként ünnepli a győztest.

A programban korántsem csak az NHL keretein belül mérkőzhetünk meg, hiszen összesen 10 liga közül választhatunk csapatokat, de benne vannak a nemzeti válogatottak is. Sajnos Magyarország ezúttal







sincs, pedig mostanában elég jó a magyar jégkorong válogatott. Szó volt arról, hogy benne lesz az osztrák liga, ahol a Fehérvár is indul, de végül nem került bele.
Játékmódok tekintetében elég bő a választék. Van persze a szokásos barátságos meccs, Season, Tournament és Practice mód, indulhatunk a Stanley kupáért, a Shootout módban pedig büntetőpárbajjal mérkőzhetünk meg. A Be a Pro módban vagy egy meglévő profit, vagy egy általunk kreált kezdőt kell irányítani a karrierje során. Természetesen folyamatosan fejlődhetünk, vásárolhatunk magunknak jobb felszereléseket, és ha jók vagyunk, akkor leigazolhatnak a komolyabb klubok. A Be a GM (General Manager) esetében mi irányíthatunk egy klubot. Játékosokat adhatunk-vehetünk, összeállíthatjuk a csapatot, stratégiát dolgozhatunk ki, szóval ez a klasszikus menedzser módnak felel meg.
Újdonság a Hockey Ultimate Team mód, amit a keményvonalas hoki rajongók nagyon fognak élvezni. Kezdetkor kiosztanak egy pakli játékoskártyát, és ez alapján kell összeállítani a csapatunkat a lehető legjobban. De vannak tréning kártyák, vezetőedző kártyák és egyebek. A lejátszott meccsek után kapunk pénzt, amiből új lapokat vehetünk. Lehetőség van a gép-, és online más játékosok ellen játszani, valamint kártyákat adni, venni és cserélni egymással. Hosszútávon elég szórakoztató ez a mód, remek újítás volt.







Az online módok tekintetében nincs változás. Ugyanúgy megtaláljuk a meccseket és büntetőpárbajokat, valamint online ligák is vannak. Az Online Team Play-nél akár 12 játékos játszhat egyszerre. Örvendetes tény, hogy elég simán, akadozásoktól mentesen fut a játék a neten.

Az egyik legnagyobb játékmenetbeli újítás, hogy egy keményebb ütéstől eltörhet az ütőnk, de utána is tud egy kis ideig érvényesülni az emberünk, ilyenkor lehet korcsolyával passzolni, valamint jó móka ütő nélkül odamenni az ellenfélhez és jól pofán verni. Ütőtörés után oda lehet korizni a kispadhoz új botért. A jégen fekvő játékosokat és egyéb elhagyott szereléseket át lehet ugrani ezúttal. Új fizikai motort kapott a játék, aminek hatására egy óriási bodicseknél (ami az angol body check magyar megfelelője) a fizika törvényei szerint esnek el a srácok, tehát nem előre letárolt animációval. Ez nem mindig tökéletes, de azért elég impresszív. Valamivel könnyebben és gyakrabban sérülnek meg a játékosok. Volt olyan eset, hogy valakit arcon talált a korong, lent maradt a jégen, és le kellett cserélni. A gólok után mi határozhatjuk meg, hogy milyen gólörömöt adjon elő a hokisunk. Megválaszthatjuk, hogy hol találjuk el az ellenfelet az ütővel. Természetesen ezzel csínján kell bánni, mert könnyen büntető és kiállítás lehet a jutalmunk.

Az atmoszféra remek a stadionokban, teljesen átjön az igazi NHL meccsek hangulata. A grafika nagyon szép, minden csillog-villog, gyönyörűen tükröződik a jég, és meglátszik benne minden egyes korcsolyanyom. A sportolók kidolgozása is nagyon részletes, látszik azért a fejlődés tavalyhoz képest. A stadion és a közönség kidolgozására sem lehet panasz. Az egyedüli gond, hogy néha a Be a Pro módnál adódhat framerate csökkenés, de a többi módban nagyon simán fut. A mesterséges intelligenciával nincs semmi gond, úgy viselkednek a fiúk, ahogy kell. A kommentátorok, Gary Thorne és Bill Clement is kifogásolhatatlanul végzik a munkájukat hozva az eredeti közvetítések hangulatát. A soundtrack nekem nagyon tetszett, olyan klasszikusokat is tartalmaz, mint a Europe – The Final Countdown, vagy a 2 Unlimited – Twilight Zone. Most először lehetőségünk van saját zenéket is berakni, így a gólörömünk alatt akár Uhrin Benedek, vagy Fekete Pákó is adhatja a talpalávalót.
Az NHL 11 hozta a korábbi formáját. A sok apró játékmenetbeli újítás, tatarozás, grafikai polírozás egyre tökéletesebbé teszik. Noha a játékmódok nagy része ugyanaz, mint korábban, valamint a Hockey Ultimate Team-hez hasonló volt a Fifában is, de akkor is képes hosszú távú szórakozást nyújtani mind egyedül, mind online játszva a hoki szerelmeseinek, ezért jelenleg ez a legeslegjobb hokis játék.

karfiol

NHL 11

4/5

Kiadó: *EA Sports*
Fejlesztő: *EA Canada*
Multiplayer: *2-7 fő*
Online: *2-12 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

MAFIA II

Egy visszautasítható ajánlat

A Mafia első része eredetileg 2002-ben jelent meg PC-re, felállítva kategóriájában egy olyan mércét, amit azután hosszú évekig egyetlen egy játék sem tudott megközelíteni. A sandbox felépítéssel operáló stuffok robbanásszerű fejlődésének hajnalán az akkori Illusion Softworks technológiában, történetvezetésben, prezentációban és rendezésben elképesztő magaslatokba emelte játékát. A temérdek díjat bezsebelő, akár megfilmesíthető, '30-as évekbeli gengszterepósz milliónyi rajongót szerzett magának és természetesen követelést a folytatás elkészítésére. A folytatásról azonban a cseh fejlesztőcsapat némán hallgatott, és a Mafia: City of Lost Heaven legközelebb csak 2004-ben villantott, akkor is csak egy Xbox és egy PlayStation 2 port formájában, melyek minősége sajnos közel sem érte el az eredeti verzió színvonalát. A jég 2007-ben, a lipcsei Games Convention gálán tört meg, ahol bejelentésre került minden idők legprofibb gengszterjátéknak folytatása, immáron PlayStation 3-ra, Xbox360-ra, és természetesen PC-re. A fejlesztést továbbra is az első részt elkövető csapat jegyzi, ám ezúttal a 2K Games égisze alatt, 2K Czech néven. Hogy sikerült-e a közel lehetetlen – vagyis felülmúlni a nagy elődöt –, a továbbiakban megtudod!



A Mafia II tizenöt fejezetből álló, sajnos klisékkel jelentősen megtömött története 1943-ban indul, főszerepében pedig egy Vito Scaletta nevű olasz srác díszeleg, aki a '30-as évek elején érkezett meg szüleivel Empire Bay városába, Mussolini ténykedései elől menekülve, és egyben az „amerikai álmot" keresve. Empire Bay-ben nehéz a boldogulása egy emigráns családnak, amiből egyenes ágon következik, hogy Vito és szintén olasz származású legjobb barátja, Joe Barbaro inkább választja a nagyobb bevétellel kecsegtető bűnözést, mintsem a tisztességes kétkezi munkát. Egy balul elsült rablás után Vito-t választás elé állítja a hatóság: vagy letölti a börtönbüntetését, vagy katonának áll. Visszatérve a második világháború olasz frontjáról családját adósságban úszva találja, és ahogy sejthetitek, a szerettein való segítés érdekében ismét a bűn útjára lép, elindítva a játékost a nagyjából hét évet feldolgozó, tizenöt fejezeten keresztül átívelő, nagyjából tizenkét óra játékidőt biztosító gengsztermesében. A történetmesélés igen jóra sikeredett, amit az eljátszott jelentek, illetve a megformált karakterek szinkronhangjai csak tovább emelnek. A hangulat elengedhetetlen részei a jó audio és az ütős szereplők. A game zenei anyaga is kiváló lett! Egy letűnt korszak nagy előadói biztosítják a hamisíthatatlan gengszterfilmekben megszokott hangulatot. Vito barátja, Joe hatalmas arc, és nem egyszer szolgáltatja a kacagásra serkentő poénokat. Ellenben a szereplők jelentős részénél éreztem azt, hogy sajnos nem elég karakteresek.



A képzeletbeli Empire Bay magában hordozza a harmincas, negyvenes évekbeli New York jellegzetes felhőkarcolóit, nem égimeszelő épületeit, kikötőjét, a saját kis kínai és olasz negyedével együtt. A város egész pofásra sikerült ugyan, de mindenképp meg kell jegyeznem, hogy nagyon kevésszer fordult velem elő az, hogy kiszálltam a kocsiból és tüzetesebben szemügyre vettem az adott épületet. A stuff látványvilága nem hordozza magában azt a fajta monumentalitást és profizmust, amit már megszokhattatok a szintén New Yorkot alapul vevő R* játéknál. Ugyanez igaz magára a bejárható terület méretére is, ami véleményem szerint nem méltó egy hitelesnek szánt nagyvároshoz. Pedig a lehetőség adott lett volna. Empire Bay lakosságának sűrűsége is inkább hasonlít egy kisebb városka populációjára, mintsem egy nagy metropoliszéra. És, hogy milyen a lakosság? Semmilyen. Igazság szerint teljesen sablonosak a karakterek.







Sőt, leginkább animált bábokra emlékeztetnek, mintsem gondolkodó, emberi lényekre.
Miről is van szó? A látottakat összegezve kijelenthető, hogy Empire Bay lakossága a videojáték világ legnyugodtabb népsége. Nekik teljesen mindegy, hogy épp milyen fegyvert fogsz rájuk. Semmilyen reakció nincs. Csak állnak, vagy épp mennek és bámulnak előre a bamba szemeikkel. Azt hiszem, hogy 2010-ben elvárható lenne valamiféle reagálás arra, ha az ember képébe nyomnak egy shotgunt, még akkor is, ha ez teljesen elhanyagolható momentum a gameplay szempontjából. A 2K Czech csapata nem így látta. A rend őrei már más tészta. Ők bizony nem sokat szórakoznak, nagyobb kihágás esetén azonnal tüzet nyitnak. A fakabátokat egyébként ebben a játékban le lehet fizetni! Ez egy jó ötlet, csak éppen sok esetben minimálisra redukálja a feszültségi faktort, ugyanis hol érdekel engem, ha éppen gyorshajtás után félreállítanak, azt követően lazán kicsengetem a bírságot, majd dolgom végeztével vígan száguldozok tovább. A járművek vezetésébe beépítettek egy sebességkorlátozót. Ez annyit takar, hogy ha teljes nyugalomban akarsz eljutni a célállomásra, kerülve minden szabálytalanságot, akkor csak aktiválnod kell a funkciót. Szabálytalanság lehet a fent említett gyorshajtás, rendőr előtt karambolokozás, vagy akár egy látványos szélvédőbetörés is. A járgányok elkötésére egyébként kíméletesebb megoldás lehet a





szinte észrevétlen zárfeltörés, ami egy kisebb minijáték formájában jelenik meg. Egyébként a gépkocsik irányítására, pontosabban kezelhetőségére kétféle opciót kínáltak a fejlesztők: egy könnyebb árkádost, illetve egy realisztikus szimulációs módot. A kocsikról elmondható, hogy kinézetük, kezelésük és viselkedésük teljesen rendben van, korhűk. Az viszont már nem tudom mennyire korhű megoldás, hogy Vito a járművekből nem tud tüzelni?! Furcsa. Nem gondoltam volna, hogy egy '40-es években élő gengszter erre képtelen lesz.

A Mafia II felépítése és gameplay mechanikája az első rész által kitaposott úton halad. Első blikkre ugyan a nyitott világú játékok sorába áll be, ám megoldásaiban mégsem a stílus ismertté vált képviselőire hajaz. Vito sztoriját nem alakíthatod a saját szájízed szerint, ezt megteszi helyetted a történetíró. Vagyis ebben a játékban nem lesznek tetszőleges sorrendben elvállalható küldetések, nem lesznek mellékszálak, nem lesznek statisztikát növelő kisebb feladatok, sőt a játék végeztével a szabadon kóborlást sem biztosították a fejlesztők. Egy lehetőség azért van, ami kitolja a játékidőt, mégpedig a Playboy magazinok gyűjtögetése. A fent említett tizenöt fejezetben általában két-három feladatot kell végrehajtani, kizárólag abban a sorrendben, ahogy a game adja. Ez így talán első hallásra visszatetsző lehet, ám mivel már az első részben is ebben a formában jelent meg a történetközpontúság, így ez nem volt számomra meglepő. Hozzá kell azért tennem, hogy ami nyolc évvel ezelőtt nem zavarta az embert, az bizony a jelenben már annál inkább szemet szúrhat. Nyílt világgal dolgozó játékoknál megszokott dolog, hogy az idő valósan telik. Itt nem, mint ahogy az időjárás és a napszak is rögzített az adott fejezetekhez és az azokon belül teljesítendő feladatokhoz, ami persze nem feltétlenül hiba. Empire Bay az évnek mind a négy évszakban, a napnak minden szakában megmutatja az arcát a történetvezetés során, így sok esetben brillírozik a város látképe.
A játékban szereplő küldetések jelentős része abból áll, hogy adott fejezet elején felébredsz, felöltözöl, kapsz egy telefont, majd „A" pontból „B" pontba szépen elmész, a sztorit előrelendítő bejátszásokat megnézed, majd elvégzed a feladatot. Így szokott ez lenni más, ilyen típusú játékoknál is. Ám a Mafia II esetében sajnos ez kevés. Mégpedig azért, mert hiába ad be olyan küldetést olyan helyszínnel a stuff, ami teljes újdonságként hathat a crime game-ek világában és valóban üt, a már nyomasztónak ható üresjáratok – például amíg eljutsz adott pontra – teljesen lelankasszák a figyelmet. A sztori ugye tizenöt fejezetből áll. Ebből a mennyiségből ráadásul talán öt-hat volt olyan küldetéscsoport, amire azt mondtam, hogy ez igen, ezt így kell csinálni! De komolyan mondom, volt egy olyan fejezet, amiben a sztori továbbmesélésén felül semmi nem történt, vagyis a szimpla autókázáson felül semmi mást nem kellett tennem. Ezt a fajta monotonitást töri meg a fent említett és tényleg kiemelkedő néhány epizód, amik közül az egyik a trailerekben





és videojáték expókon bemutatott irodaházas akciózás, aminek már a felvezetése is zseniális lett!
A fegyveres összecsapásokat vizsgálva a game a manapság divatos fedezékrendszeres megoldást alkalmazza, ami a mellet, hogy jól működő, pillanatok alatt elsajátítható. A rendszer alapvetően jól működik, egy gombnyomásra a biztonságot nyújtó objektumok mögé lehet ugrani, majd szépen lelövöldözni az ellenfeleket a fegyverek sokaságával. Az ellenlábasok intelligenciája nem egy nagy kaland, túlzással talán, de butácskák a főhős életére törő rosszfiúk. Ha már a harcnál tartok említést kell, hogy tegyek arról, miszerint Vito nem csak a lőfegyverek használatában jártas, hanem utcai verekedésekben is! A bunyónak a rendszere leginkább az idén megjelent és csúfosan elbukó Prison Break játékra emlékeztetett, ám annál azért jóval használhatóbb és látványosabb megoldásokkal operál. Pusztakezes összecsapásoknál egy elhajolást, egy könnyű ütéssorozatot, illetve egy erős csapást lehet mérni az ellenre. Ha kellőképpen kifárasztottad a delikvenst, a játék felajánl egy végső csapássorozatot, amit az operatőr már lassítva mutat be, látványos lezárásaként a harcnak. A klasszikus lövöldözős küldetéseken felül nem egy lopakodós jelenet is szerephez jutott, ami azért szintén feldobja a játékot. A változatosságot tekintve nem azzal volt problémám, hogy nem tűzték ki opcionális célként kétszáz galamb lelövését, harminc autó ellopását és még sorolhatnám a GTA sorozat által kínált lehetőségeket, mert ez nem GTA.
Azt viszont problémának éreztem, hogy a főküldetések teljesítésén felül semmi más, értékelhető plusz feladat nem kínálkozik fel, miközben a város és persze a maga a téma adja a jobbnál jobb magas labdákat, amiket az alkotók egyszerűen nem engednek leütni. Gengszterfilmek elengedhetetlen jelenetei közé tartoznak a kártyajátékok, a kaszinózás, vagy bármi olyan tevékenység, amit egy füsttel teli lebujban csinálni lehet. Gondolok itt pl. biliárdra, ami játékban ugyan jelen van, használni viszont nem engedi a program. Miért? És ez csak egy példa volt. Persze vannak Empire Bay utcáin a kötelezően elvárt éttermek, ruhásboltok, fegyverüzletek, ám ezek használatát akár teljes mértékig mellőzni lehet. Újdonságként hathat a járműtuning, amit bizonyos műhelyekben lehet elvégeztetni. Lehetőség nyílik rendszámcserére, festésre, teljesítménynövelésre, karosszéria kipofozására. Ezek mind szép és jó dolgok, csak éppen értelmük nincs, ugyanis a játék nem kényszerít rá a fentiek használatára. Egyszer kell csak ruhát venni egy speciális feladat miatt. Viszont az oktatási küldetésként funkcionáló egyik részfeladaton felül egyszer sem









kell garázsba menni rendszámcserére, vagy kocsifestésre. Tuningolás is teljesen felesleges, mivel akármelyik utcáról elcsaklizott szekérrel teljesíthetőek a feladatok. Egyszer sem kell étterembe menni egy kiadós kajálásra életerő feltöltés céljából, mert az is automatizálva van. Fegyverboltok is gyakorlatilag díszletnek tekinthetőek, mivel a küldetések során az összes típust, raklapnyi lőszerrel teheted magadévá a tűzharcok során. Persze, ha mégis igénybe vennéd a rendelkezésre álló boltok kínálatát, pénzre lesz szükséged. A sikeres missziókon felüli pénzhez jutás sajnos rendkívül hiteltelen lett. A Cosa





Nostra oszlopos tagja olyan dolgokra vetemedhet, mint boltok kirablása, vagy az ellopott autók bezúzása után járó bevétel felmarkolása. Ez utóbbit kifejezetten nevetségesnek találtam. Ellopsz egy méregdrága verdát, azt elviszed egy ismerős roncstelepére, majd „gombokért" cserébe bezúzod. Én ennél nagyobb blődséget még nem láttam. Teljesen értelmetlen megvalósítás. De igazából ennek sincs túlzott jelentősége, mert ez is csak opcionális dolog és nem feltétele a végigjátszásnak.

A fentiekből kikövetkeztethető, hogy a game megvalósítása és intenzitása rendkívül hullámzó. Hol teljesen lapos, hol pedig az egekben a hangulat. Probléma ott van, hogy a játék tele van üresjáratokkal. Empire Bay-ben egyszerűen nem történik semmi. Semmilyen váratlan, akár véletlenszerűen generált, vagy direkt scriptelt esemény nem következik be. Az érződik benne szinte folyamatosan, hogy egyszerűen kevés az a tartalom, amit egy ilyen témájú játékba az elöd után nyolc évvel később belepakoltak. Ahogy a bevezetőben említettem, a program PC-re és két konzolra jelent meg. Vizuális szempontból a konzolverziók sajnos igencsak távol állnak a PC-s társtól, és ez sajnos kifejezetten igaz a PlayStation 3 portra, ám a japán masina tulajdonosai egy exkluzív DLC-vel gazdagabban ülhetnek neki a játéknak. Megemlítendő, hogy a 2K Games közleménye szerint a későbbiekben több letölthető csomag is várható a programhoz, amik új küldetésekkel és a hiányolt mellékszálakkal fogják gazdagítani a stuffot, mindezt persze jó pénzért…





Zárásként elmondanám, hogy jóval többet vártam volna az anyagtól. A Mafia első részének számos küldetése, vagy akár a nagy egésze még így, a hosszú évek távlatában is többet nyújtott számomra, mint jelen teszt alanya. Abszolút azt éreztem az anyag végigjátszása során, hogy a fejlesztők egyszerűen elaludtak az évek folyamán. Túlontúl kevés azoknak a momentumoknak és történéseknek a száma, amikre hasonlóképpen emlékeznénk vissza, mint a kultikussá vált elöd esetében.

Foxhound

MAFIA II

3/4

Kiadó: ***2K Games***
Fejlesztő: ***2K Czech***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

R.U.S.E.

Tiszteeelegj!

Nagy kedvelője voltam a stratégiai játékoknak. Azért írom inkább, hogy voltam, mert ahogy a kilencvenes évek végén egyre inkább átálltam a konzolozásra, úgy nyilván egyre kevesebb alkalmam volt ilyen szoftvereken kiélni játszási vágyaimat. Ez azonban ebben a generációban megváltozni látszik, konzolra kerültek például a Command & Conquer és a Red Alert széria legújabb epizódjai is. Hozzájuk csatlakozik a EUGEN Systems áltál kovácsolt R.U.S.E., és bizonyítja, hogy a műfajnak (nagy örömömre) igenis van keresnivalója konzolokon is. Bár a második világháború már lerágott csont lehet, de ahogy azt a lenti cím is mutatja, bőven van itt még bedobható újdonság.



A címlapra tekintve rögtön megütötte a szememet az alcímszerűség: „Don't Believe What You See". Kissé meglepett, körülbelül, mintha egy „nem olyan sz*r, mint hiszed" felirat virítana a dobozon, pedig az első órát követve minden egyes teszteléssel töltött perc igazat adott a szövegnek. Meg kell vallanom, a kezdeti fél óra rettenetesen elvette a kedvemet az egész cucctól: a készítőknek sikerült egy olyan előnytelen intrót összedobniuk, hogy az minden jó ízlésű ember gyomrát felfordítja. Nem mintha a történet felvezető mozija biztatóbb lett volna, ritka az ilyen igénytelenül megcsinált CG animáció. Ráadásul a játék prezentációja a későbbiekben sem javul, ez a R.U.S. E. leggyengébb pontja, ami sajnos a mai igények mellett nagy hiba, egy ilyen katasztrofális első benyomás rengeteg játékost ijeszthet el, az amúgy közel sem rossz programtól. Persze ezt nem lehet úgy mondani, mintha legalábbis egy csúnya emberről beszélnénk, aki nem tehet veleszületett fizikai tulajdonságairól. Ez így, ebben a formában csúnyácska, még stíluson belül is, a tervezőasztalon összerakott remek ötletek megvalósításába kicsit több energiát is fektethettek volna a EUGEN emberei. Bár azt mondhatnám,



hogy a hangokkal jobban meg voltam elégedve, de sajnos nem, a szinkronstáb pofátlanul gagyin (és talán emiatt nehezen átélhetően) adja elő a sztorit, és zenei oldalról sem leszünk elájulva a hallottaktól. Ezek az audiovizuális hiányosságok pedig attól tartok, az eladásoknál is meg fognak mutatkozni. Kár, mert a csúf külső annál szebb belsőt







takar, nem a tálalás, sőt, nem is a – középszerűen és bénán megírt – történet lesz az, ami meg fogja fogni az embert, hanem maga a játék veleje, a mechanika.

Nem hétköznapi stratégiai progival van dolgunk, játékmenet tekintetében nem (legalábbis nem túlzottan) hasonlít a műfajtól megszokotthoz. A harc tulajdonképpen egy interaktív táblán (térképen) zajlik, mely fölött a totális egyszerűség uralkodik, teljesen jó értelemben mondva, ami az egérhez ragaszkodók számára jó hír, hiszen nincs többé a Red Alert 3-ban (illetve X360-asok számára a Command & Conquer 3-ban) tapasztalt játékmeneti lassúság, minden villámgyorsan, átláthatóan kezelhető. A PlayStation 3 tulajdonosok opcionálisan PlayStation Move-val való irányítás mellett is dönthetnek. Gondolom az ötlet mögötti eredeti szándék az volt, hogy egy lépéssel közelebb kerüljön a konzolos stratégiázás a PC-n megszokotthoz. Hát ez sajnos nem annyira jött össze, bár a Move mókás kis kütyü, rettentő idegesítő a vele való hadonászás. Miközben az analóggal való zoomolgatás egyszerű és könnyen kezelhető, a kis golyszlis boton a T gombot lenyomva manőverezgetni nem csak kényelmetlen, de baromi pontatlan, főleg a kontrolleres irányításhoz mérve. Ami kifejezetten elképesztett, az az, hogy a Move-ot folyamatosan a képernyőre kell tartani, de tényleg minden percben. Amikor egyszer egy küldetés után már majd' lerohadt a karom, az átvezető megpihenési lehetőséget csillantott meg előttem, de amint leengedtem zsibbadt végtagom, a játék figyelmeztetett, hogy azonnal tegyem vissza, mert addig bizony egy tapodtat nem mozdulnak a bénán kinéző CG babáik, amíg én vissza nem teszem vízszintesbe. Na, mondom ilyen nincs. Hogy tervezték ezt egyáltalán fél méternél vékonyabb karú emberek számára? Szóval, hacsak nem a kondi bérlet árát akarjátok lespórolni, egyértelműen jobban jártok a hétköznapi irányítás mellett döntve, a R.U.S.E. miatt aztán tényleg nem kell mozgásérzékelésre váltani. Az irányításra jellemző egyszerűség magára a játékmenetre is vonatkozik… látszólag. Való igaz, hogy az építkezések helye meg van szabva, a fejlesztési lehetőségek korlátozottak, de ez csak a felszín. A harc esetünkben nem ezekre épül, hanem ellenfeleink átverésére, a cselezésre (ruse = csel). Ezek teljesen új megvilágításba helyezik a játék stratégiai mivoltát, olyan újdonságokra van lehetőségünk, melyekre korábban még sose, de inkább nem lőném le a poénokat, mindenki tapasztalja csak meg magának.



Ha az egyszemélyes hadjárat (a maga kissé vontatott és repetitív módján) lekötött, a multiért egyenesen rajongani fogsz. Egyszerre négyen is lehet csatázni, hat ország közül választva. A nációk közti váltás nem csak annyiban fogja változtatni a játékmenetet, hogy más színűek lesznek egységeid, ugyanakkor nem kell radikális különbségekre sem számítani, ez nem az a program, melynek kitanulása belefektetett órák tucatjait követeli. Az egyetlen hiba az online módban az egység- és az időlimit, amiben az a bosszantó, hogy egy PC-s haverom felvilágosított, hogy ezek a számítógépes verzióban nincsenek jelen. Ennek ellenére, ha van lehetőséged, mindenképp használd ki az online módot, mert a single player (még a skirmish módot magába foglalva is) könnyen unalomba fulladhat, azonban a többszemélyes játék alaposan megdobja a szavatossági időt.



Ahogyan tehát azt az alcím is mondja, ne higgyetek az első benyomásnak. Bár a játék valóban igencsak közepes külső megvalósítást tudhat magáénak, sőt, hangok terén sincs benne az égvilágon semmi kiemelkedő, és a történet sem fog magával húzni, semmiképp nem tudható be csalódásnak. Azt ajánlom, ne ítéljetek elsőre, sőt, a stratégiai játékok kedvelőinek kifejezetten ajánlom, hogy tegyenek vele egy próbát, mert ha egy kicsit is hagysz neki időt, hogy megszerettesse magát veled, meg fogja tenni. Az időzítés azonban nem is lehetne rosszabb, az őszi játék kavalkádból aligha fog kitűnni a kicsit szürke és taszító, de mindenképpen sok potenciállal rendelkező R.U.S.E.. Persze, hogy is lehetne felróni a játékosoknak, hogy figyelmen kívül hagynak egy minden erénye ellenére is csak egy a közepesnél alig jobb játékot…

rolmanus

R.U.S.E.

3

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***EUGEN Systems***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

Üdvözöllek a hálószobámban!

„Bármit tartogat is számomra az élet, ezeket a szavakat sosem felejtem el: a nagy erő, nagy felelősséggel jár. Ez egyben a boldogságom és a bánatom. Áldás, vagy átok, nem tudom, de…, hogy ki vagyok én? A Pókember!"

Az idők kezdetén…

Szinte pontosan emlékszem arra a napra, amikor bejelentették a SD készítését. Március 30-a volt és két dimenzióról lebbentették le a fátylat akkor: az ősidők óta futó Amazing főszálról és a néhány számon át tartó noir világról. Már akkor érezhette minden póki-fan, hogy falmászónk



legújabb játéka nem az eddig megszokott, szokványos utat követi, hanem mellőzni fogja a már unalomig nyüstölt, szabadon bejárható New Yorkot a sose látott ellenfelekkel egyetemben. Mindez egy csöpp nyugtalanságra adott okot, de, mint a tesztben is látni fogjátok, a változás csak előnyére vált a játéknak!

Darabokban…

A stuff mindenféle menüt mellőzve egyenesen a történet középpontjába hajítja a T. Játékost: New York legnagyobb múzeumába, egy lila köpenybe burkolózó, fején akváriumgömböt viselő, magát Mysterio-nak nevező lecsúszott kaszkadőr tör be, hogy magáévá tegye a Rend és Káosz misztikus tábláját: ám a Nagypofájú… izé, Csodálatos Pókember keresztülszövi tervét, néhány zipp után megszerzi a kődarabot, de a csetepaté hevében egyúttal darabjaira is töri azt. Mysterio eltűnik a tábla egy szilánkjával, ám néhány pillanat múlva megjelenik Madame Necc, aki szörnyű jóslatot árul el a mit sem sejtő Peternek: ugyanis az előbb említett műtárgy hivatott szolgáltatni az egyensúlyt a rend és káosz között, (mily találó ezek szerint a neve) ám, most darabjai szétszóródtak a különböző, alternatív valóságokban, és ha rövid időn belül nem sikerül újra egyesíteni őket, az univerzumok meg fognak semmisülni. Bár Hálószövőnk igencsak ledöbben, hogy más Pókemberek is léteznek rajta kívül, nem vonja kétségbe Madame Necc szavait, így útra kel, hogy megszerezze a saját világában maradt darabokat, miközben a Pókasszony értesíti a múlt, a jövő, és a jelen Pókját is. Mindezek mellett, varázserejének köszönhetően áldást mond rájuk, így a '30-as évek Peter Parkere hatékonyabban tud rejtőzködni, 2099 hőse fürgébbé válik, míg az Ultimate világ fiatal Petere megkapja „A" ruhát, amit oly nagyon szeretett eddig is. (A fekete göncről van szó, amit még az apja gyártott annak reményében, hogy majd meggyógyítja a rákot, ám valamit nagyon nem jól csinálhatott az öreg, mert végtére is megteremtette azon világ Venomját.)



A Fantasztikus Négyes…

Tehát, adott a négy Pókember, akiknek mindent meg kell tenniük annak érdekében, hogy a Rend és Káosz táblája újra egyesüljön: igen ám, csakhogy ebbe lesz egypár beleszólása a rosszfiúknak is. Szerencsére, a fejlesztők valóban vették a fáradtságot, így az általunk irányított szuperhősök valóban egyediek, az eltérő eredettörténetek okán mindegyiknek más a jelleme. A Noir Pókját leginkább a bosszú hajtja, Miguel O'Hara a korrupciót kívánja felszámolni saját világában, miközben fürdőzik a Pókember-létben, míg a fiatal Peter Parker csak kapkodja a fejét a nagy zűrzavarban – pontosan olyanok, ahogyan a képregényekből megismerhettük őket!





Hálóra fel!

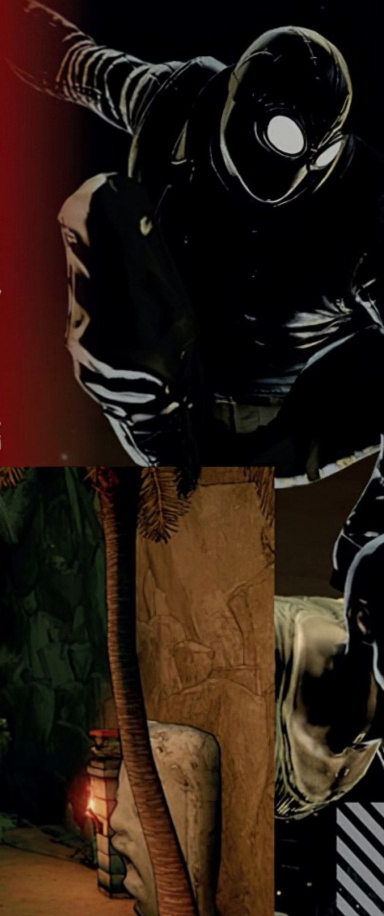
A játékmenet, mint már a bevezetőben is említettem, nem a nextgen Pókemberes játékok kitaposott ösvényét követi: sokkal jobban hasonlít ez a rész a régi PS1-es érára, köszönhetően a történetorientáltságának és annak, hogy rengeteg előre letárolt, scriptelt jelenetben lesz részünk: szárazon meg kell úsznunk Electro cunamiját, falat mászva a jótékony árnyékban masíroznunk stb.. Ezek a betétrészek iszonyatos hangulatbombával robbannak a játékos arcába, nem beszélve a közjátékoknál alkalmazott belső nézetről, aminek köszönhetően már tényleg úgy érezzük, mi vagyunk a Falmászó! A főellenségeknél is felhasználták ezt a first-person kamerát, így mikor igazi közelharcra kerül sor, az analóg karok szolgálnak a bal-jobb horgokra, illetve a két irányító lefelé mozgatása a hárításra. Ha a vegytiszta játékélményt kellene jellemeznem, akkor a Shattered Dimensions egy



hack'n slash hent, ahol Pókember ügyességére, hálójára és kétfajta ütéserejére támaszkodva kell úgy kombóznunk, hogy közben a lehető legkevesebb sérülést szenvedjük el. Ez alól csak a noir kivétel, hiszen itt a lopakodáson van a hangsúly, közelharcban esélytelenek vagyunk: póznáról póznára fogunk ugrálni, a magasból „Takedownolni" a rosszarcúakat, akárcsak a Batman-ben. Csodálatos Pókemberként leginkább a hálónkkal fogjuk a rosszfiúkat legyűrni, 2099-ben a hihetetlen reflexeinket kihasználva elkerülni a támadórakétákat és olykor hatalmas magaslatokról szabadesésben eljutni a következő célpontig, az Ultimate világban pedig a ruha őrjöngése segít majd nekünk. A főgonoszokkal vívott csatákban mindig az adott univerzum karakterisztikáját kell figyelembe vennünk, vagyis a jövőbeli Vészmanó ellen saját tökbombáit kell bevetnünk, míg a Keselyűt a fényre terelni - a megoldások ötletesek, a kivitelezés pedig pazar: sokan szidták a grafikát, ami számomra örök talány marad, mivel a játék nagyszerűen fest! Az Amazing és Ultimate világok képregényszerűek, 2099-ben minden csillog, olyan fémes az egész, míg a noir pontosan azt a hangulatot árasztja, amilyen New York volt a huszadik század első évtizedeiben. A főbb szereplők aprólékosan ki vannak dolgozva, a környezet valamivel elnagyoltabb, de panaszra így se nyílhat a szánk, főleg miután láttuk a Homokember porviharát. A tesztidőszak alatt rengetegszer megálltam ámuldozni kicsit… igaz, nem csak a szépségben.

Falra mászol tőle…

Első blikkre főhősünk testtartását nevetségesnek fogjuk találni, de elégedetlenségünk hamar új irányokba terelődik: nevezetesen az irányításra. Pontatlan és gyakran idegesítő, a falmászást úgy, ahogy van, elbaltázták: nem lehet megtippelni, hogy fejjel lefelé a kar mozgatásával merre fog elindulni Pókunk. Frusztráló nagyon… a hálóhintázás is a háttérbe szorul, köszönhetően a kis távolságoknak: párkányokon fogunk ugrálni inkább. A mesterséges intelligencia is hagy kívánnivalót maga után, az Arkham Asylum mechanizmusa mellett labdába se rúghatnak az SD lopakodós epizódjai. Bugokkal (ez a szó ennél a játéknál így azért elég vicces) is rendelkezik a stuff, előfordult jó párszor, hogy nem nyílt ki a továbbvezető ajtó, vagy az ellenfelünk átesett a fal másik oldalára és ezért nem lehetett megmenteni a civil áldozatot: ez bizony pontokba kerül a végső értékelésnél.



Verdikt…

Az a 14 küldetés, amit a játék kínál, nehezebb szinten olyan 10-12 órára biztosítja szórakozásunkat, de a 180 challenge-nek köszönhetően igencsak kitolódik a szavatossági idő. A Web Of Destiny hálórendszerén láthatjuk, hogy az aktuális misszióban mit vár el tőlünk a program: a kihívások teljesítéséért egyrészt tapasztalati pont jár, amiből a sorra nyíló támadási



formákat és karakterfejlesztéseket vehetjük meg. Ezek plusz életerőt, különleges képességeink időtartamának növelését jelentik, valamint az alternatív kosztümöket is itt zsákolhatjuk be. Minden küldetés végén a program összegzi harci teljesítményünket, az időt és az összeszedett pókemblémákat, majd ezek alapján egy medállal jutalmaz, valamint frissíti a biográfiákat, art worköket nyit meg és kis figurákat, amiket a Bonus Gallery-ben tekinthetünk meg. Tartalmas a cucc, annyi szent, nem is véletlenül rémlenek fel a PS1-es emlékek: a játékmenet, a gyűjthető dolgok, de még a sztori is – valamint az irányítás. Bár nincs nyitott város, de őszintén szólva egyáltalán nem hiányzik az a sok hülye mellékküldetés: az SD minden perce élvezetes, főleg a rajongóknak, a kontrollálási problémák felett viszont nem lehet szemet hunyni, így bármennyire is jól sikerült alkotás Hálófej legújabb kalandja, nem kaphat maximum pontszámot.

Dzsek

4

SPIDER-MAN
SHATTERED DIM.

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Beenox***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

DEAD RISING 2

A benned rejlő szociopata

Gyűlölök metrón utazni. Kedd koradélután van, a kettő földfelszín felé törtető mozgólépcsőből egy működik. Előttem turisták, unatkozó nyugdíjasok és iskolakerülők, idegesítőbbnél-idegesítőbb fazonok és fazoniták mindenhol. Fejemben a Zúg a Volga szól ahogy centiméterről-centiméterre haladok előre, nyoma sincs a bibliai felebarátságnak. Zombik vagytok mind! – kiálltok fel, majd lecsatolom a hátamról a láncfűrészt, amivel jóízűen keresztül vágom magam a vánszorgó tömegen; érzem ahogy a fröcsögő meleg vér végigsimítja az arcomat, fejemre a szociopatákra jellemző elégedett mosoly telepedik. Ekkor kis áramütést érzek az agyamban – a mozgólépcsőn állok, mindjárt kint vagyok innen, ez az egész meg sem történt! Egy drága idős asszony azért még jóízűen térdkalácson suhint a sörökkel telepakolt szatyrával – csak, hogy tudjam, hol a helyem –, erősen megszorítom a kezemben lévő Dead Rising 2 tesztkópiát; mindjárt otthon vagyok és megmutatom milyen sorsot szánok nektek balga agyhalottak! Immáron tényleg szól a láncfűrész sipítása, ideje megteremteni a rendet!

Haláli hullák hajnala

A Capcom fogta magát, és beállt a japán óriásokra mostanában jellemző sorba. A kelet nyugat felé fordul: a 2006-os zombi mészárlás folytatásának elkészítésére a japán kiadó a kanadai székhelyű Blue Castle Gamest hívta segítségül: az eredmény ugyan ronda lett, de ilyen finomat ebben a formában rég nem ettem.

A cselekmény az első rész eseményein nyugszik, illetve a képzeletbeli fonalat öt évvel a willametti incidens után veszi fel. A vírus egész Amerikát bekebelezte, de Chuck Greene története Nevada államban, azon belül is a fikció szülte Fortune Cityben játszódik. A Nagy Kacsaúsztató túloldalán éldegélő okosok a fertőzés elleni harc felvétele jegyében – kössük össze a jót a hasznossal, mondhatnók – egy reality show keretein belül állnak neki az élőholt seregek megtizedelésének. Trash is Reality, hangzik a hatásvadász cím – bár a dolog jó oldalát vizsgálva legalább azt elkönyvelhetjük, hogy a jenkik legalább ebben a fantáziavilágban rájöttek, hogy lehet a NASCAR-nál értelmesebb dolgokat bambulni a TV-ben a hideg Budweiser kortyolgatás mellé. Ebbe a műsorba jelentkezik az ex motocross bajnok Chuck, a busás nyeremény reményében (a pénz ugye nem tesz boldoggá, ellenben a pénzből megvásárolt Zombrex!), hogy megmenthesse a tulajdon (zombi)anyja által megfertőzött csemetéjét, Katey-t.

Van ugye ez a l'art pour l'art okosság, ennek egyfajta analógiáját véltem felfedezni a Dead Rising 2-ben – fun for fun. Az irányítást megszerezvén már ízelítőt kapunk abból, hogy mennyire is veszi komolyan magát a játék: mind a sztori, mind a játékmenet egyfajta perverz szórakozást kíván nyújtani, se többet, se kevesebbet. Az alapkonfliktusba belepiszkít egy elszabadult zombi, aki jó zombi szokáshoz híven széjjelfertőzi az egész placcot, ráadásul az eseményeket úgy állítják be, hogy a szökés szöktetésnek tűnjék: a bűnbak hálátlan szerepe pedig hősünké lesz; az első részhez hasonlóan



ezúttal is három nap áll majd rendelkezésünkre, hogy tisztára mossuk bemocskolt hírnevünket, életben tartsuk Katey-t, és egy kisebb településnyi zombit adjunk át az enyészet mohón kinyúló karjainak.

Egy bekezdés erejéig muszáj kitérnem protagonistánk jellemére: Chuck a maszkulinitás mintája, szuggesztíven és hosszasan bámulja meg az arra érdemes női hátsókat, illetve a legelfuseráltabb helyzetben is képes olyan igazi macsósan mélyeket hallgatni (a haj struktúrája mondjuk első blikkre az anima-animus arányainak eltolódásáról tanúskodott, de a látszat csal, Chuck a gáton munkálkodó tökös férfiember mintapéldája). Az effajta sarkítás





amúgy minden szereplő vonásain tetten érhető, mindegyikük egy-egy sztereotípiát hivatott megtestesíteni, és a humor – egy-egy izzadtságszagúbb moralizálósabb pillanatot leszámítva – végig működik és képes az érdeklődésünket fenntartani.

Illetve dehogyisnem: pont annyira frusztrálóak ezek a jelenségek, hogy a mészárlásba belefeledkezve jóízűen legyinthessünk az egészre, ami azért Démoklész kardjaként ott himbálózik a fejünk felett azon a bizonyos lószőrön.

S ha már az igénytelenség az előbb szóba került: az animációkat leszámítva szinkronhangokkal találkozni csak elvétve fogunk, minden NPC ugyanazt az 1-2 mondatot szajkózza – azt is szájmozgás nélkül teszik ezek a potenciális hasbeszélők. Pedig a hangok amúgy teljesen rendben vannak, külön érdekesség a játék által használt metálosabb dallamok és a kaszinókomplexumhoz dukáló lazulósabb lounge zene által eredményezett kontraszt.

Mint említettem, a játék három nap eseményeit dolgozza fel, unatkozni pedig egy percünk se lesz. A főszálhoz tartozó küldetések mellett a kaszinóban elszórt túlélők megmentése is a mi feladatunk lesz (sajnos a mesterséges intelligencia osztogatásnál ők is a zombi castingolós sorba álltak be, hajlamosak ütéseinkbe belerohanni, tereptárgyakban elakadni, meg úgy en bloc, nagyon idiótán viselkedni), de a változatosság gyönyörködtet alapon lesznek olyan mellékküldetések is, melyek egyfajta többlet információval szolgálnak a cselekményhez. Feladataink zöme időre megy (példaképpen Katey napi Zombrex adagját



Ha jó a kedved hentelj zombikat!

Akár 6000 Zombi A Képernyődre Varázsolva Akadozás Nélkül! – hangzik a vásárlásra csábító marketingszöveg. Nos, nem kell mindent elhinni – bar az is tény, hogy nem álltam neki megszámolni őket egy-egy nagyobb tömegjelenetnél, ezt remélem mindenki elnézi nekem –, de ettől függetlenül tényleg voltak olyan pillanatok, amikor ránézésre legalább 7-800 élőhalott csoszogott a képernyőn, stabil frame per sec-kel. A játék azért csal egy picit: a messzi hátteret csak elhomályosítva látjuk, és néha a szemünk láttára jelenik meg a bomladozó hús asztrális kivetülése – nem más ez, mint kekeckedés részemről, ellenben maga a látványvilág néha az igénytelenség határát súrolja, az egésznek last-gen feelingje van, illetve a mozgásfázisok közötti átmenet is döcögős néha, a levitáló egymásba és a falba belelógó hullákról és tereptárgyakról pedig ne is beszéljünk!



hoznám fel, melyet minden nap reggel 7 és 8 között kell beszlopálnia), ha valami kevésbé fontos missziót szúrnánk el vagy csúsznánk le róla, minden halad tovább a maga kis kerékvágásában, de a többféle befejezésnek köszönhetően a maximalistáknak, akik A Befejezést szeretnék végigbambulni, bizony oda kell majd figyelniük mindenre és mindenkire. Az aktuális objektíva felé vezető utat egy GPS szerű nyilacska fogja mutatni nekünk – felhasználóbarát megoldás, eltévedni nem nagyon lesz lehetőség. Szintúgy felhasználóbarátra sikerült a mentés a második részben: immáron három mentési slot áll rendelkezésünkre, az állást az illemhelyben tudjuk







rögzíteni, ajánlott ezt gyakorta megtenni, mert bár a főbb küldetések után a játék felajánlja a mentés lehetőségét, nem egyszer buktam el fél-egy órás kalandozásomat egy ügyetlenebb akciónak köszönhetően.

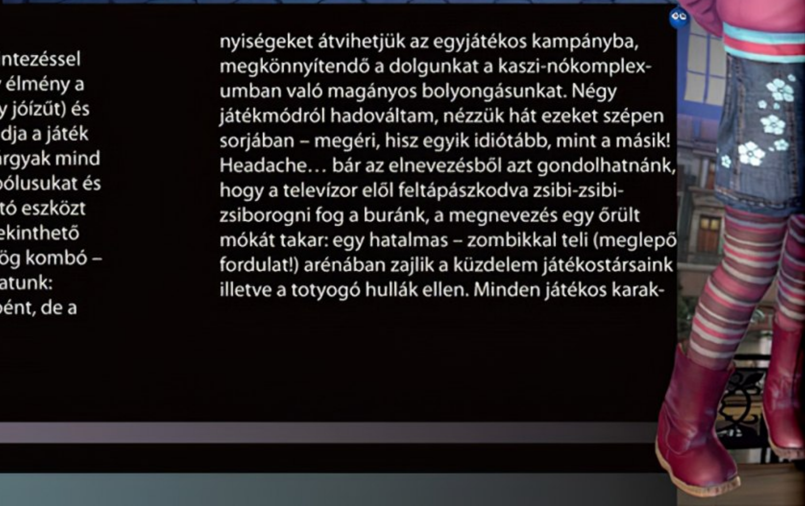
A játék irányítása nem lett agyonbonyolítva: harmadik szemszögből követett hősünk alapvetően két támadásra képes: ha a támadás gombot vadul spameljük, mint süket a csengőt, gyorsabban, de gyengébben fogjuk képen törölni rosszakaróinkat, míg a gomb hosszabb nyomva tartásával jön a lassú, de erős pofon. A gyilkolással illetve küldetések teljesítésével megszerzett PP-vel hősünket a fejlődés útjára terelgethetjük minden tekintetben. Alap képességei (támadás ereje, sebességünk, életerőnk, hordozható cuccok száma és a dobási távolság) mellett a szintezéssel nyithatunk meg új mozdulatokat (nagy élmény a földön fekvő zombi arcába taposni egy jóízűt) és új fegyverkombinációkat. Ez utóbbi adja a játék sava-borsát. A csavarkulccsal jelölt tárgyak mind arra várnak, hogy megtaláljuk ellenpólusukat és valami új és egészen bizarr halálosztó eszközt farigcsáljunk belőlük. Az alapnak tekinthető dolgok mellett – baseball ütő + szög kombó – egészen bizarr dolgokat is kreálhatunk: nem akarom elsütni az összes poént, de a távirányítós helikopter és a machete házasságából született szörnyeteget meglátván harsány röhögésben törtem ki. Eszköztárunkkal javallott ésszel bánni, mivel a fegyverek hajlamosak az elhasználódásra – persze ilyenkor sincsen baj, gyakorlatilag bármit felkaphatunk a földről ad hoc jelleggel, hogy a pusztítás egy pillanatra se akadjon meg. A közelharci fegyverek mellett lőfegyverek is szerepelnek majd repertoárunkban, illetve arra is lehetőségünk lesz, hogy különböző járművekbe bepattanjunk.

Vannak még különféle lootolható újságok is, melyek a fentebb vázolt szerepjátékos beütést erősítik: van, amit elolvasva permanensen növelhetjük valamelyik tulajdonságunkat, míg a másik kategóriába sorolható újságok áldásos hatásukat egészen addig fejtik ki, míg magunkkal hurcolásszuk őket. Egy ejnye-bejnye azért jár a fejlesztőknek: az őrült káosz közepén nem mindig lehet kiszúrni a nekünk kellő dolgokat, illetve pont a használható tárgyak sokaságának köszönhetően nem egyszer esett meg velem az, hogy egy húzosabb szituációban a kívánt fegyver helyett valami teljesen haszontalan dolgot emeltem fel a földről.

Poligonikrek láncfűrésszel

A Dead Rising 2 többjátékos szekciójában négyféle játékmód keretein belül lesz lehetőségünk a széttrancsírozott zombikat számon tartó számlálón fellelhető számmennyiségeket továbbnövelni, mindezt a Terror is Reality valóságshow keretein belül. A netes őrjöngésünk során összehará-csolt pénzmennyiségeket átvihetjük az egyjátékos kampányba, megkönnyítendő a dolgunkat a kaszi-nókomplexumban való magányos bolyongásunkat. Négy játékmódról hadováltam, nézzük hát ezeket szépen sorjában – megéri, hisz egyik idiótább, mint a másik! Headache… bár az elnevezésből azt gondolhatnánk, hogy a televízor elől feltápászkodva zsibi-zsibi-zsiborogni fog a buránk, a megnevezés egy őrült mókát takar: egy hatalmas – zombikkal teli (meglepő fordulat!) arénában zajlik a küzdelem játékostársaink illetve a totyogó hullák ellen. Minden játékos karak-





Így írj történelmet!

A Dead Rising: Case Zero egy 400 Microsoft Pontba kóstáló XBLA exkluzív letölthető előzmény a Dead Rising 2-höz. A történet három évvel a DR2 előtt játszódik. A főszereplő itt is Chuck, illetőleg lánya, Katey, akik egy masszív zombi hordával kénytelenek szembenézni és megküzdeni a Las Vegas-i szökésük után. A Case Zero-ban a játékos egészen öt szintet dingelhet meg; mind a tapasztalati pontokat, mind az előzmény végigjátszása során megszerzett Kombó Kártyákat át lehet vinni a főjátékba.
A Case Zero augusztus 31-től érhető el, és már az első héten több mint 300.000 letöltéssel büszkélkedhetett, ezzel elnyervén a leggyorsabban fogyó letölthető tartalom címét az XBLA történelmében.

ter három – finoman szólva egyedi - sapkával rohangászik a terepen, ezeket kell Houdini után szabadon a zombik fejére aggatni, hogy dolgunkkal végezvén a pálya végére elrohanva egy kapcsolóval aktiváljuk a sityakok belsejében található élesebbnél-élesebb pengéket és gyönyörködjünk a vérfürdőben. Az erőviszonyok állandó változásáért a játékosoknál lévő dinamitrudacskák lesznek felelősek, ezzel szabotálhatjuk riválisaink tevékenységét. Ha a mi fejünk nem is fog megfájdulni, az élőhalottaknak nem marad más, mint elszaladni fájdalomcsillapítót feliratni.
Ha a pengékkel dúsított sapkáknak köszönhetően kiéltük magunkat a hajszobrászat nemes művészetében, irány Ramsterballozni! A játékosok feladata – egy hatalmas fémgolyóbisban vergődve – a pályán elszórt tornyok aktiválása. Igen ám, de az aktiváláshoz szükséges energiával négyünk közül csak egy valaki rendelkezik, a felismerhetőségét megkönnyítendő az erre alkalmatos gömb halványan világít, egy koccanással el is capcarázhatjuk ezt az igencsak fontos képességet. A zombik innen sem maradhattak ki természetesen, minél többet gázolunk el a torony felé vezető utunkon, annál több pont – az egyre növekvő szorzónak köszönhetően – üti majd mohó mancsainkat.
Három a magyar igazság, a bronzérmet a Pounds of Flesh kapja. Szarvasagancsokkal felvértezve kell az oszló hústömegeket a pálya közepén található mérlegre felöklelni – minél többet nyom a hústömeg, annál több pont üti markunkat.
Kell egy ráadás is, a Dead Rising 2 esetében ez az egyszemélyes móka kezdetét nosztalgikusan felidéző motoros-láncfűrészes történet lesz. A több menetes henteldét nehezíteni hivatott az, hogy a második, harmadik és negyedik helyezett a következő kört hátránnyal kezdi: a gyilkolásra kapott időnk kerül lecsapolásra kettő, négy illetve hat másodperccel.
A kompetetív játékmódok mellett – ha az egymással való kitolással szemben egymás segítését ítéljük fontosabbnak –, lehetőségünk lesz a történetet egy ismerősünkkel vállvetve abszolválni. Ilyenkor két Chuck avatar segíti egymást végig a sztorin, viszont hogy ne váljon unalmassá, ne adj' Isten egyszerűvé a túlélés Fortune Cityben, az ellenünk küldött ellenségek ereje és életereje megpiszkálásra került, garantálván a vért, verítéket és könnyeket.



Summa summarum

A végítéletben szereplő 4-est tessenek úgy kezelni, hogy a multiplayer móduszokhoz vajmi kevés (zéró) szerencsém volt, mivel a szerverek még nem mentek, és mindenféle idióta határidőkkel fenyegettek az okosok odafentről.
S bár elmondhatom, hogy kétségekkel telve ültem le a Dead Rising 2 elé, a programmal eltöltött órák után nem marad más, mint egyik kedvencemet idézni: Wunderbar! – kiáltott fel hősünk megkönnyebbülve. És ha a fejlesztők vették volna az időt és pénzt, hogy néhány középkoriasan ható megoldást a mai világ elvárásaihoz igazítanak, akkor az én mosolyom is nagyobb lenne, de így is bátran ajánlom a Dead Rising második részét mindenkinek, aki vevő az agyament szórakozásra.







DEAD RISING 2

4

Kiadó: *Capcom*
Fejlesztő: *Blue Castle Games*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*



TOM CLANCY'S H.A.W.X 2







A HAWX 2 szinte minden területen javít az elődhöz képest, de még mindig nem egy Tom Cruise.

Tudjátok, van ez a dolog, hogy minden egyes sorozatban az kapja el a gyilkost, az menti meg a túszokat, az hatástalanítja a bombát, akiről, vagy amiről az adott széria szól. Adott esetben ezek lehetnek a helyszínelők a Helyszínelőkből, az FBI-ügynökök a Gyilkos Elmékből, a katonák az NCIS-ből, Jack Bauer és a CTU a 24-ből, vagy éppen Tim Roth a Hazudj, ha tudszból. És bármennyire is szeretném, hogy az egész amerikai sorozatvilág összeálljon (legalább egyetlen évadra) egy hatalmas nagy crossover parádévá, ez valószínűleg sosem fog megtörténni. Pedig durva lenne látni, ahogy a helyszínelők megtudnak mindent a gyilkosság ööö… helyszínéről, leadják a drótot Hotchneréknek az FBI-nál, akik kitalálják a gyilkos motivációit és felépítik a karakterét, Tim Roth elemzi a videofelvételeket, s ezt követően Jack a hadsereg segítségével levadássza, elkapja és lefegyverzi a gazfickót, majd átadja letartóztatásra a nagydarab rendőrcsókának a Harmadik műszakból.

Nos, a helyzet hasonló a Tom Clancy-játékok esetében is. A Ubisoft egy egész kis birodalmat épített a híres író nevére, de néhány kivételtől eltekintve egyikről sem tudom, hogy igazából miről szól. Akárhogy is, látszólag a világot mindig éppen Sam Fisher, az aktuális Ghost-csapat, a Rainbow Six, vagy jelen esetben a HAWX-pilóták mentik meg az orosz ultra-nacionalistáktól, a közel-keleti rosszfiúktól, a terroristáktól, egy atombombától, vagy esetleg ezek véletlenszerű kombinációjától. Ilyen és ehhez hasonló balesetek fordulnak elő, ha a fejlesztők elkészítik magát a játékot, de a történetírás helyett inkább a programozókkal összedobatnak egy „Politikai Világvége-generátor 1.0"-át, az eredményt pedig beültetik a végtermékbe. Clancy valószínűleg nem így írja a regényeit, így nem tudom, az úriember mit szól a Ubisoft néhány agyszüleményéhez, a legvalószínűbb az, hogy semmit, mert nem is játszik velük.

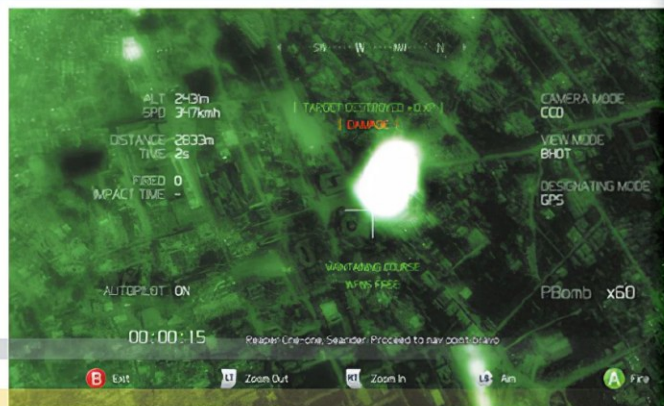


De ne ragadjunk le a történetnél, mert nem ez számított a csupán 18 hónapja megjelent HAWX legnagyobb erényének. Mint ahogy a játékmenet, meg a hangulat sem. Meg a kezelhetőség sem. Meg úgy igazából semmi sem.

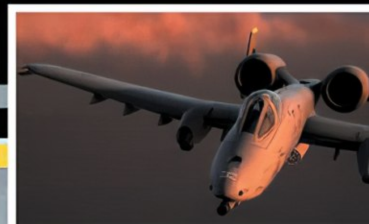
Tulajdonképpen, ha belegondolunk, akkor a játék egyáltalán nem emelkedett ki semmilyen téren, egyszerűen csak jó volt, éppen annyira, hogy a hétköznapi pilótajelölteket és a keményvonalas repszim. rajongókat is leültesse a képernyő elé. Előbbieket azért, mert semmi komolyabb előképzettség nem kellett ahhoz, hogy sikeres lehess a játékban: felvetted a kontrollert és már zúzhattál is, utóbbiakat pedig azért, mert… nos azért, mert manapság nincs túl sok modern repülős játék a piacon, így minden lehetőséget meg kell ragadni.



A Ubisoft nem árul zsákbamacskát: a HAWX 2 pontosan olyan, mint az elődje, néhány kisebb-nagyobb módosítással. Akinek az tetszett, ez is be fog jönni, aki pedig már attól is irtózott, annak semmi oka ezt kipróbálni. A játék legjobb része még mindig a fergetegesen pörgős, laza árkádossággal megvalósított, de azért némi komolyságot mímelő légiharc. Egy-egy ilyen ütközetben sokszor több tucat vasmadár vesz részt, és ha elszabadul a káosz, a HAWX 2 igazán megmutatja oroszlánkörmeit. Tőlünk jobbra gépágyúk töltényei szállnak, tőlünk balra társaink egy másik repcsit üldöznek, vagy földi célpontokat támadnak, előttünk két ellenséges vadász közelít, akik befognak minket, majd tüzelnek. Kivárunk az utolsó pillanatig, elrántjuk a botkormányt, és kikerüljük a halált hozó rakétákat, majd visszafordulva az életünkre törő gazfickó hátsójába kerülünk. Brutális manővereink hihetetlen G-erőket generálnak, ahogy próbálunk mögötte maradni,









rajta tartani azt a bizonyos piros négyszöget, hogy végre megnyomhassuk a kioldó gombot. Eltaláljuk kétszer, előttünk pár száz méterre robban fel, de olyan gyorsak vagyunk, hogy még a fellobbanó tűzön keresztül repülünk át, új préda után kutatva.

Látszólag tehát a játék lényegi része a helyén van. A probléma egyedül annyi, hogy a fent említett jelenetet tízből körülbelül egyszer tudjuk végrehajtani, minden más esetben garantált idegeskedés lesz a vége. Először is az ellenfél láthatóan sosem fogy ki a rakéta-csalikból, így sokszor egy-egy hatalmas légi csata oda lyukad ki, hogy negyed órán keresztül üldözünk egyetlen gépet, próbáljuk leutánozni a teljességgel lehetetlen, a fizika minden törvényének ellentmondó manővereit, ontjuk rá a rakétákat, ő pedig mintegy az arcunkba röhög azzal, hogy minden próbálkozásunkat



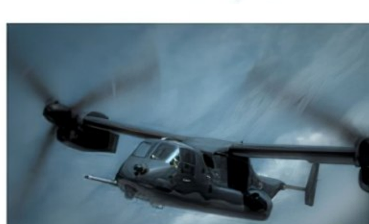
levédi a kivethető fáklyákkal. Ez a játszma odáig megy, hogy nehezebb fokozaton kifogyunk a rakétákból, könnyebb fokozaton pedig a türelmünkből, s megpróbáljuk géppuskával szétlőni szerencsétlent, ami sikerülhet – ha hatalmas mázlink van. Mert azt hiszem, mondanom sem kell, mennyire kegyetlen feladat egy 1500Km/h-val közlekedő, folyamatosan manőverező aprócska vadászt leszedni az ilyen körülmények között eléggé pontatlan gépágyúval, amiben a szintén nem túl akkurátus kontrolleres irányítás sem ad sok segítséget.

Közben persze társainktól jogosan várhatnánk némi közreműködést, de az nem igazán jön. Ennek meglehetősen egyszerű oka van: szegénykéket egy közepesen átsült bélszín intelligenciájával verték meg a programozók, így általában vagy összevissza repkednek, vagy teljesen mást csinálnak, mint kellene. Később megkapjuk majd a lehetőséget, hogy alapvető utasításokat adjunk ki nekik, de a helyzet nem változik meg számottevően ezután sem. Éppen ezért nagy szerencse, hogy a HAWX 2 már a kezdetektől a kooperatív lehetőségek szem előtt tartásával készült, így a négyfős, szabadon ki- és belépegetős közös mókával áthidalhatjuk az A.I. gyengeségeit. Teljesen komolyan mondom: egy egészen más állattá változik ez a játék, ha a haverokkal kezdjük el nyomni: remekül együtt lehet működni, flottul meg lehet oldani a küldetések céljait, s úgy általánosan is, szinte minden szívás megszűnik, amit egyébként egyedül tapasztalnánk a kampány során.



A kampányt egyébként még igyekeztek feldobni a srácok mindenféle extra nem-vadászgépes misszió beiktatásával, több-kevesebb sikerrel. A drone-os felderítéseket, ahol egyszerűen csak felülnézetből le kell szkennelnünk bizonyos területeket, épületeket, s lehallgatnunk a beszélgetéseket, nos, azokat nagyon untam, és igazából semmi értelmüket nem látom. Az AC-130-as részek azonban nagyon bejöttek: itt egy hatalmas, brutális ágyúkkal felfegyverzett romboló lövegét irányítjuk, s célunk, hogy fedezzük a földi egységeket, s elpusztítsuk, aki csak veszélyt jelent rájuk. A különböző célpontok ellen különböző fegyvereket hatásosak: a helikoptereket például a legkisebb géppuskával érdemes leszedni, míg a száz méter hosszú hajókat a nagyot durrantó 105 mm-es ágyúval ajánlatos megkínálni.





A kampányon és az arcade küldetéseken kívül (ami ugyanaz, mint a kampány, csak testre szabható lehetőségekkel) még két játékmódot kell kiemelnem.
A Survival pontosan az, aminek hangzik: a folyamatosan érkező ellenfelek sorozatát kell túlélnünk, s szintén multiplayeres társakkal okoz felemelő élményeket.
A Free Flight újfent magáért beszél: itt szabadon berepülhetjük a játék különböző területeit anélkül, hogy bármiféle ellenség megzavarna a nézelődésben. Ez azért fontos, mert a HAWX 2 egyébként remekül néz ki, hiszen az egyes tájakat nagyfelbontású műholdas felvételek alapján készítették el. A látvány fantasztikusan élethű, egészen addig, míg közelebb nem ereszkedünk a földhöz, ahol részletszegény tereptárgyakkal és elnagyolt textúrákkal találkozunk. De ami számít, az rendben van: a gépek részletgazdagok, a táj a magasból igazán lenyűgöző, és még a hangok is jók.

A HAWX 2 tehát alapvetően olyan, mint elődje. Továbbra sem kiemelkedő semmilyen téren sem, de egyvalamit nagyon is jól csinál: átadja egy igazi modern légi ütközet hangulatát, érzését. Amin egyébként csak javíthatunk azzal, hogy a gyökér mesterséges intelligenciát lecseréljük igazi játékosokra. Ha ez sikerül, a HAWX 2 tartogat jónéhány emlékezetes pillanatot. Ha nem, akkor sok esetben a jónak induló pillanatok idegeskedésben és agybajban végződnek.

InGen

H.A.W.X. 2

3/4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Romania***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Avagy, mi böki a csőröd Jedi Ecoval

Teli a TEKKEm, létezik egy anti-Uwe Boll valahol?

Az elmúlt hetekben egy gondolat bántott engem. Miután megtekintettem a Prince of Persia és a Tekken c. filmeket, kissé felb***tam a chi-met! Miért nem képesek normális videojáték-adaptációkat készíteni Hollywoodban? Az egyéb filmadaptációk sem mindig sikerülnek prímán (pl. könyv, képregény, stb.), de valamiért a videojátékokból készült filmek maximum csak a közepes szintet képesek elérni. Sőt, többségük inkább a ZS kategóriába sorolható!

Azt a tényt azért fektessük le, hogy irdatlanul nehéz jó filmadaptációt készíteni. Igazodni kell az eredeti műhöz, meg kell felelni a rajongóknak, és általában egy más agyi feldolgozási folyamatot igénylő médiumra kell átvinni (pl. könyvet filmre). A problematika abból adódik, hogy az audiovizuális művek időtartalma korlátokba ütközik, hisz egy nyolc órás filmet nem sokan ülnének végig





(egyébként a világ leghosszabb filmje a 85 órás The Cure For Insomnia). Ebből kifolyólag az alkotók addig csiszolgatják a történetet, míg kellő időhosszra nem sikerül tömöríteni az eredeti alkotást, de az még felismerhető legyen. A film előnye, hogy akár egyetlen vágóképpel be lehet mutatni egy (olvasási időben mért) félórányi anyagot, viszont pont ilyen könnyen ki is lehet vágni egy jelentéktelennek tűnő jelenetet, ami mondjuk az eredeti alkotás egyik sarkalatos pontja (és máris dühöngő rajongók ezrei bombázzák őket kommentekkel).
Az egyik csonkító ok az időkorlát, aztán még beszélhetünk a költségek alacsonyan tartásának kényszeréről is. Kivágnak olyan részeket, melyeket túlságosan költségesek lennének leforgatni, vagy inkább kihagyják – az egyébként történetileg mérvadó, nem öncélú – erőszakos, véres, szexuális jeleneteket, és máris csak 12-es karikás besorolást kap a film, ergo többen nézik meg a mozikban (ahogy 2Pac mondotta: „Csak a pénz az élet mozgatórugója!"). Másik csonkító tényező lehet, ha a történetet úgy írják át, hogy az minél inkább illeszkedjen a sikerfilmek motívumához (pl. jó hosszú harcjelenetet raknak bele, ami az eredeti műben csak pár oldal volt). A stúdiók közkeletű hozzáállása, hogy az összes nézőt retardáltnak nézik, emiatt csúnyán leegyszerűsítik a művek mondandóját, tartalmát.



Ezek a butítások számos kényes, ciki, idétlen valamint „képernyőt velősen leköpő" ingert keltő jelenségeket vonnak maguk után. Ilyen a szereplő személyiségének megváltozása. Főleg akkor gáz, ha ezek a változások a karakter személyiségfejlődésével egyáltalán nem magyarázható, vagy szimplán csak baromság. Azt is szeretik alkalmazni, hogy a drámaibb hatás kedvéért megölik az egyik fő szereplőt, de van, hogy bele sem írják. Egyesek saját kényükre-kedvükre alakítják a sztorit, nem törődvén semmivel, valamint, hogy sokak kedvenc történetébe tolnak bele egy jókora barnát, teljesen indokolatlanul (legjobb mikor túlművészkedik a dolgokat). Csak az esetek csekély százalékában sülnek el ezek jól. De miért is nehezebb videojátékból adaptációt kreálni, mint mondjuk egy képregényből? Szerintem, ez amiatt van, mert egy game-től több hatást, interakciót kap az ember, mint egy könyvtől, képregénytől. Olvasáskor elképzeled a karaktereket (képregénynél még azt sem kell), követed minden apró mozdulatát, megszereted, beleéled magad, majd a végén elérkezel története végére. Mindezeket ugyanúgy elvégzed egy videojátéknál, de ezeken kívül még szorosabb kötődés alakul ki, hisz te irányítod minden mozdulatát. Több hangulati ingert kapsz, főleg az aláfestő zene, hang az, ami még





pluszban elvarázsolhat; emiatt sokkal több mindent szeretnél visszakapni egy feldolgozástól (ugyanazt a hangulatot, poénokat, zenei légkört, etcetera). Viszont ha nem ismered az eredeti alkotást, akkor lehet, hogy tetszeni fog. Csak sajnos az a tapasztalat, hogy ezek a filmek vagy annyira le vannak butítva, hogy unalmasak, vagy szimplán idétlen hülyeségnek találják őket, mivel a videojátékok jóval inkább elrugaszkodottabbak a valóságtól.

Gondoljunk csak bele: egy piros overálos olasz vízvezeték-szerelő, aki fejjel töri a téglát, gomba hatására mérete exponenciálisan megnő és teknősbékákat eltaposva, dínót



lovagolva próbál megmenteni egy hercegnőt. Elég szürreálisan hangzik ill. festene a vásznon! Emiatt is lett ez a koncepció átdolgozva, mikor filmre vitték a Super Mario Brothers (1993) történetét. Vérciki lett az egész, körülbelül ahhoz tudnám hasonlítani a filmet, mikor fociedzésen felrúgnak és a stoplissal még makkon is taposnak. Egy évvel később Hollywood úgy gondolta, hogy verekedős játékokból biztos tutinyerő akciófilmeket lehet készíteni, így kaptunk egy Double Dragon-t és egy Street Fighter-t. Míg az első megrekedt a középszerűség szintjén, a második inkább a gagyiság határát súrolta. A Street Fighter-be próbáltak minden karaktert és a játékra jellemző jelenséget beletuszkolni, amit sajnos csak egy lapos történetbe sikerült beágyazni. (A mai napig a röhögés fog el mikor visszaemlékszem a film promójára, hogy Kylie 3 hónapig tanult karatézni a film kedvéért és köbö hármat rúg mindösszesen a vásznon!) A Mortal Kombat (1995) film megmutatta, hogy hogyan is kellett volna a Street Fighter-t megcsinálni: megmaradni az alaptörténetnél, élvezetes akciójelenetekkel és megadni a rajongóknak azt, amit várnak. Sajnos a második résznél (1997) már elszaladt a készítőkkel a ló, és a játék második és harmadik részét próbálták egy filmbe beleerőszakolni, melynek eredménye a totális káosz lett (a sorozatot pedig már nem is említem). Az űrben senki nem hallja, ha kiabálsz. Nos, a Wing Commander (1999) esetében, a jegypénztárosok rendesen hallották a káromkodó kiabálásokat, hogy adják vissza a jegy árát! Az elfuserált díszletek, kosztümök, az eredetiséget mellőző



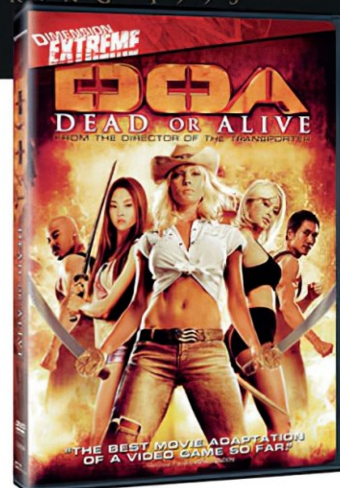
forgatókönyv és Freddy Prinze Jr. nyáladzása megtette a (nem) kívánt hatást.

A kétezres években egy személyt kell kiemelni, akinek pusztításához még a tsunami is csak egy lópikula, ha a videojáték filmek területén végzett munkásságát tekintjük. Ő nem más, mint Uwe Boll. A német rendezőnek köszönhetjük a BloodRayne, Alone in the Dark, House of the Dead, Dungeon Siege, Postal, Far Cry megfilmesítését. Olyan szinten sz*r (bocs, de nincs jobb szó rá) dolgokat művel, hogy több százezren írtak már petíciót, hogy a német „zseni" ne rendezzen többet! Elég sokat elárul róla egyik nyilatkozata: „Nem értem miért nem lett siker a BloodRayne, minden benne van, ami kell: akció, szex, vér!" Viszont elérte, hogy már annyira rossz, hogy csak annak okáért is megnézik az emberek a filmjeit! Boll munkássága nem segítette, hogy a videojáték filmek magasabb szintre jussanak. Ám voltak még egyéb próbálkozások. A Tomb Raider (2001) Angelina Jolie cickóinak könyvelheti el sikereit jegyeladásban (D-melltartóméretű csajjal bármi eladható), viszont a történet hagyott némi kívánni valót maga után. Készítettek egy pocsék Final Fantasy: The Spirits Whitin (2001) filmet, melyből hiányzott minden, ami FF-es, bukott is csúnyán (de az Advent Children-nel (2005) szépítettek). A Resident Evil (2002) is szépen kaszált, és ráadásul egész autentikus volt a játékhoz, aztán a folytatásoknál megint az történt, mint az Mortal Kombat 2-vel. A Doom (2005) sem váltotta meg a világot, szimpla csimm-bumm film lett, a Dead or Alive (2006) a jó sunákon kívül semmi eredetit nem tudott felmutatni, ráadásul az a cukormázas vonulata agyhúgykövet eredményezhet. A Silent Hill (2006) már-már egész pofás lett, a Hitman (2007) viszont lapos, és Max Payne-t (2008) sikeresen kasztrálták.
A mostani Tekken film (2010) megpróbálja a játékot idézni, de ez kimerül mindössze a karakterek kinézetében és nevükben. Sok karaktert átformáltak, vagy szimplán kihagytak, és százszor elcsépelt motívumokkal színesítették a történetet (totálkárra vertek, de gondolj valami motiválóra, és máris talpra pattansz és lezúzol mindenkit, igaz, hogy hat oldalról vérzel). Akciófilmként kb. egyszer nézhető, de a harcok meg sem közelítik a játék hangulatát. A Prince of Persia (2010) pedig, csigatempóban ugyan, de behozta az árát. Bruckheimer neve és Jake Gyllenhaal kigyúrt bicepsze beterelt kellő mennyiségű nézőt, de a vélemények a filmről általában ennyiben merülnek ki: olyan semmilyen! Szép iparos munka, de annyi potenciál maradt a filmben, hogy így nem sikerült egy Karib-tenger kalózai szintet hoznia.

S mi lehet a megoldás, hogyan lehetne jó adaptációkat készíteni? Talán a legfontosabb az, hogy olyan emberek készítsék, akik rajonganak az eredeti művért; mint pl. Peter Jackson a Gyűrűk Uraért. Ha egy alkotást valamiért sokan imádnak, az nem véletlen. Széles közönség elé prezentálva, valószínűleg nekik is tetszeni fog, pontosan amiatt, amiért már rajongás tárgyává vált!
Mindazonáltal szívesen megnézném egy Pac-Man vagy egy Tetris filmet!!!

JediEco







Disney SQUARE ENIX

Kingdom Hearts Birth by Sleep





A királyság továbbra is rendíthetetlen!

A 2002-ben PS2-re megjelent Kingdom Hearts (Japánban Kingudamu Hâtsu) különleges elegye volt a Final Fantasy és a Disney világ karaktereinek. Sokaknak ellenszenves volt az ötlet, hogy a játékban Donald és Goofy segítsen a gonoszok legyőzésében, de így is roppant népszerű lett az 5 és fél millió eladott példánnyal – igazán szórakoztató produktum sikeredett belőle. Aztán kijött 2004-ben a KH: Chains of Memories, amit később 2007-ben portoltak PS2-re is, ez összekötő kapocs volt az Európában 2006-ban megjelenő KH2 és az első rész közt. A KH2 az első rész sztorijának a folytatása és ebből is 4 millió példány fogyott. Aztán a KH Coded mobiltelefonra jött 2008-ban, ebből lesz egyébként még idén egy remake DS-re. Ezek mind Sora szemszögéből mutatják be a sztorit, viszont a 2009-es DS epizódban, a 358/2 Days-ben Roxas a protagonista.

Jelen cikk tárgyát, a Kingdom hearts: Birth by Sleep-et eredetileg PS2-re kezdték el fejleszteni 2005-ben, de végül PSP exkluzív lett belőle. Habár új szereplőink vannak, az alaptörténet ugyanaz: egy epikus történet a barátságról, amelyben fény harcol a sötétség ellen, mindez a Disney szereplők közreműködésével.



A történet a szériában kronológiailag az első helyre tehető, 10 évvel játszódik az első rész előtt. Négy nehézségi fokozat közül választhatunk: Beginner, Standard, Proud, Critical. Játékindításkor kellemes meglepetésként a Kingdom Hearts első részének zenéje fogad minket, egy rendkívül impozáns videóval.

Kezdetben egy Ventus nevű srácot irányítunk, akivel elkezdjük a tanító részt. Egy kis gyakorlás után találkozunk Ventus legjobb barátaival: Terrával és Aquával, akik épp a másnap lévő vizsgájukra készülnek, ahol Keyblade mesterek lehetnek. Ven (mert barátai így becézik) segít nekik a felkészülésben. Ekkor



a másik két karaktert is irányíthatjuk, megismerkedhetünk harci stílusukkal. A gyakorlás befejeztével választás elé érünk. El kell dönteni, hármuk közül melyikükkel szeretnék végigvinni a játékot. A döntés végleges. Persze közel sem mindegy melyikükkel vagyunk. Mindhármójukkal más és más eseményeket élhetünk át, mindent a saját szemszögükből láthatunk. A bejárt helyszínek alapvetően ugyanazok, de így is vannak helyek, ahol csak egyikük jár. Mint említettem, a szereplőink a harcban sem ugyanolyanok, ezért is kell még jobban megfontolnunk a döntést. Nézzük is a karaktereket sorjában.

- Terra: egy fiatal férfi, aki ellenfeleit brutális fizikai támadásaival tiporja el. Legfőbb célja, hogy még erősebb legyen, ámbátor ezen vágya miatt előfordul, hogy még a barátairól is megfeledkezik, akikhez amúgy nagyon kötődik.
- Ventus: egy vidám természetű fiú, aki szélsebes támadásaival söpri el az ellenfeleket. Múltja kevéssé ismert…
- Aqua: egy kedves, céltudatos fiatal hölgy. Hatalmas varázserejével pusztítja el, ki rátámad.

Az események másnap, a vizsga napján indulnak be, ahol a mester megbízza szereplőinket egy új ellenfél, az Unversed felkutatásával és kiirtásával. Számomra örvendetes volt, hogy végre nem tart velünk a hosszútávon krákogásával idegesítő Donald kacsa, akitől korábban vérzett a fülem, valamint Goofy, akinek az idétlen nevetésétől agyrákot lehet kapni. Szerencsére a „haházó" Mickey egér is keveset szerepel. A történetről nem árulnék el többet, mert nem szeretnék lökhárítózni, vagyis spoilerezni.




Elmondható, hogy az előző részekhez képest a harci rendszer változott. Alapvetően még mindig egy akció-RPG, de pörgősebb, gyorsabb, erőteljesebb lett, ezzel együtt élvezetesebb is. Az alaptámadás mellett különböző parancsokat használhatunk, amit az ún. deckbe (pakliba) kell tenni, hogy a harcban használhatóak legyenek. A d-paddal választhatóak ki a parancsok, és a Háromszög megnyomásával aktiválhatóak. Ezután a deck automatikusan a következő parancsra vált, míg az előző használatához meg kell várni, ameddig az újratöltődik. A varázslatok is így működnek, vagyis nincs MP (varázspont).



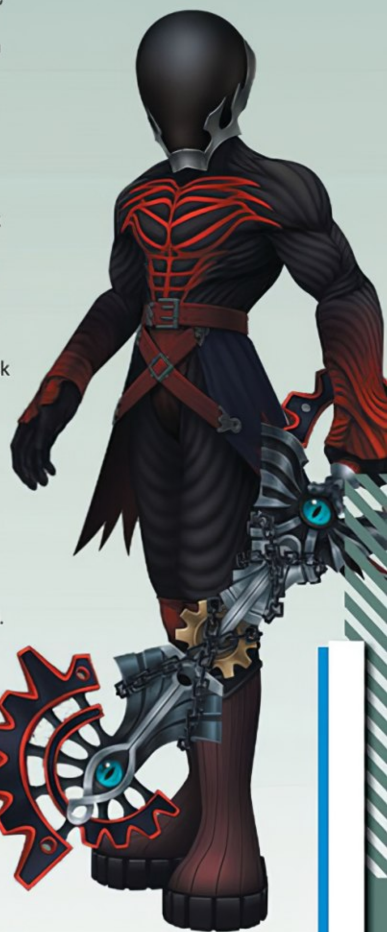
Parancsokhoz több módon is hozzájuthatunk: találhatunk, vehetünk, vagy kreálhatunk.
Ezek a parancsok fejleszthetők, és kreálás által képességeket is társíthatunk hozzájuk, amik nagyban segítik a boldogulásunkat a harcmezőn, de ha nem figyelünk, akkor megboldogulunk.
Van egy különleges parancs-típus, aminek használatával nagyobb csoportnyi ellenfeleket is zargathatunk. Tárgyakat is a deckből használhatunk. Persze a parancsok használatával nem merül ki a harc. Küzdelem közben egy csík töltődik, ami ha megtelt, és jól választottuk meg a használt parancsokat, a karakter egy bizonyos harci stílusba (Command Style) kerül. Ez egy átmeneti, viszont nagy erőnövekedést okoz, mint a spenót Popeye-nek. Például, használhatunk pár tűz-alapú varázslatot, aminek hatására támadásaink a tűz által lesznek



erősebbek. Ráadásul egy stílust használva aktiválhatunk befejező mozdulatokat, amik igen látványosak.
De ez még nem minden. Bizonyos személyekkel, - akikkel a történet során ismerkedtünk meg -, dimenziós kapcsolat jön létre, és ezen keresztül egy időre felvehetjük képességeiket, harci stílusukat. Ez is egy újabb dimenziót ad az amúgy is Mariana-árok mélységű harci rendszernek. Mindezeket okosan használva gyakorlatilag kimeríthetetlen mennyiségű variációs lehetőség akad, teljesen magunkénak érezve a karaktert. A nehézség jól megfontolt, Proud módban már szép kis kihívást vár ránk, ami sok odafigyelést igényel.
Mint azt eddig megszokhattuk, ebben az epizódban is elüthetjük az időt melléktevékenységek végzésével. A minijátékokból több van, mint eddig, s élvezetesebbek is, ráadásul több is játszható multiplayerben, amivel lehet szórakozni óraszám. Belépve a Mirage arénába, ami a multi helyéül szolgál, választhatunk több játék közül is. Harcolhatunk egymás ellen és opponensek ellen is. Ráadásul bizonyos parancsokat a multiplayerre terveztek, így azokat együtt lehet felhasználni. Van egy mód, ahol egy társasjátékban vehetünk részt, itt a parancsainkat is felhasználhatjuk, amik fejlődnek. Van egy versenyzős játék is, ami ugyan nehézkes lehet az irányítás miatt, de még így is karaj móka.
Azonban a játék legjobb része, a fantasztikus története. A karakterfejlődés, a főszereplők személyiségének árnyaltsága, az események alakulása. Mivel a sztori három részre osztott, így mindhárom karakterrel végig kell vinnünk a programot a teljes megértés érdekében. Nem utolsó sorban bónusz dolgok is megnyílnak ebben az esetben. Egy karakter legalább 20 órát igényel, így 60 óra játékidő garantált, és akkor még nem is kezdtük el igazán megnyitni az extrákat.




Természetesen, mint minden játék ez sem tökéletes. A grafika a CG animációk, a karakterek és a különböző effektek esetében szemkápráztató, a környezet, a textúrák esetében ez már nem mondható el. A kidolgozottság szegényesebb, a helyszínekben kevés az élet. Egyébként a program a Crisis Core és a Dissidia: Final Fantasy motorját használja.
A zenékben a régi motorosok felfedezhetnek pár ismerős dallamot, és az új zenék is jól illeszkednek a játékba. Sajnos előfordul, hogy bizonyos zenék gyakran ismétlődnek, de semmi komoly probléma nincs vele.
A szinkron is szokásosan baba lett, tele remek szinkronszínészekkel. Csak azt sajnálom, hogy Terrát végül mégsem Christian Bale szinkronizálja, ugyanis ezt pletykálták.
A töltési idővel is van némi probléma, de segíthetünk ezen, ha installálunk a lemezről. Amúgy csak UMD-n jelent meg, így a PSPgo tulajok nem tudják letölteni.
A legnagyobb hiba a kamerakezelés/lock-on. Míg legtöbbször problémamentesen működik, bizonyos helyzetekben nehézkessé válik. Falaknál néha megbolondul, és semmit sem látni pár pillanatra, gyakran nehéz a kívánt célpontot kiválasztani, főleg repülő ellenfelek esetében.
De ne hagyjuk, hogy ez a pár hiba eltántorítson minket attól, hogy játszunk eme művel, amely méltán viseli a Kingdom Hearts nevet, és kifogástalanul illeszkedik a szériába teljes értékű epizódként. Mint azt megszokhattuk, a Kingdom Hearts megéri a pénzét, a lebilincselő látvány, történet, és harc biztosan leköti majd a rajongókat és a sorozattal újonnan ismerkedőket is egyaránt.



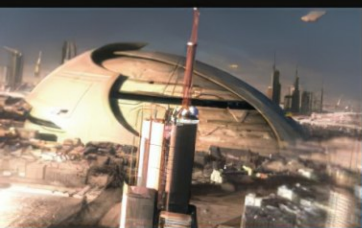
karfiol

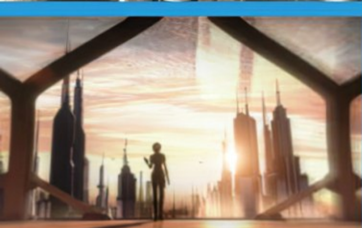
KINGDOM HEARTS
BIRTH BY SLEEP

4/5

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Square Enix PDD 5***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-6 fő***
Felbontás: -
Hang: -

METROID Other M







Hogyan kezdődött

Vannak játékosok, akik már az óvodában is Mariónak öltöztek farsangkor, tini korukra pedig jobban ismerik a Metal Gear Saga univerzumát, mint a magyar történelmet... habár belegondolva ez idősebbeknél is gyakran helytáll. Az igazi gamer kezdet nálam valamikor 11 éves koromra datálható. Vendégségben voltunk a keresztszüleimmel valamelyik rokonainknál (már meg nem mondom kinél), ahol egy jófej srác két csemegével is lenyűgözött. Egyrészt megvolt neki az – akkoriban igen ritka példánynak számító – Halállabirintus, másrészt volt neki egy Gameboy-a. A három játéka közül kettőre nem is nagyon emlékszem (az egyik valami jéghokis cucc), de volt egy harmadik, amin egy cool narancs-piros űrharcos virított, Metroid 2 címmel. Mondanom sem kell, hogy a kvarcjátékokhoz szokott szemem egyszerűen nem tudott betelni a látvánnyal, és a kölcsönkapott géppel két nap során szinte csak ezt nyúztam. Olyannyira megfogott a hatalmas(!) űrlabirintus, a zene, és ahogy Samus-szal ugrabugrálok különböző lényekre lövöldözve, hogy két évvel később, mikor apámhoz költöztem Németbe, a ez lett az első és egyben legfőbb játékom is saját Gameboy-omra. A Tetrist leszámítva ugyanis utána sem érintett meg ennyire még egy game, hiszen hosszú hetekig bolyongtam a Metroid 2 világában, míg minden kis titokra rájöttem, Így mai szemmel persze már vicces látni Youtube-on egy 55 perces végigjátszást (azért piszkosul tud a csávó azt tegyük hozzá). Habár fenemód vágytam egy Super Nintendo-ra, valamiért sosem sikerült szert tennem egyre (gonosz apuka pénzkidobásnak tartotta), így a nagysikerű harmadik – Super Metroid – rész sajnos kimaradt (míg nem lett emulátorom), a Nintendo pedig nem is nagyon foglalkozott utána a franchise-zal. 1999-ben aztán felröppent a pletyka egy készülőben lévő Metroid 64-ről, majd a project ugrott, és a 2001-es E3-on – másfél évvel a tényleges megjelenés előtt – bemutatták immáron GameCubera a Metroid Prime-ot, finoman szólva is hatalmas sikert aratva. Igazi Metroid feeling volt teljes 3D pompában, egyszerűen lenyűgöző, sőt talán még mindig az. Azt talán nem is kell ecsetelnem, hogy hány híres sorozat esett már áldozatul az átlagközönség igényeinek, és az előző generációban igazából a Metroid Prime-on kívül csak egyetlen olyan játékkal találkoztam, mely ennyire fittyet hányt volna a modern trend-re, és egy az egyben visszaadta a klasszikus elődök kőkemény játékmenetét, ez pedig a Ninja Gaiden volt (gondolok itt főleg az eredeti X-es-re, nem könnyedebb NG Black-re, vagy a még casualebb PS3-as Sigma-ra). A címet említeni pedig azért is érdekes, hiszen az azóta trilógiává hízott Metroid Prime sorozatot elkövető Retro Studios-t közben leváltotta a Nintendo, mondván, hogy már nem nagyon tud újat mutatni a témában, így a következő résszel pont a – DOA, valamint az imént említett Ninja Gaiden szériájáról híres – Team Ninja-t bízta meg egy kis vérfrissítéssel.





Metroid Univerzum

Na, de ne szaladjunk még ennyire előre, inkább vizsgáljuk meg mi is a Metroid világának varázsa. Azt talán nem mindenki gondolja elsőre, de Samus Aran tekintélyes páncélja mögött valójában egy szőke dögös csajszi rejtőzik, ellenben pöpec áramvonalas szerkójához, és úgy ánblokk az egész történet átérzéséhez sokkal jobban passzol is, főleg a mostani részben bemutatott rengeteg háttérsztorinak is köszönhetően. A csinos arcocska persze senkit ne tévesszen meg, Samus egy független fejvadász, aki bátran veszi fel a harcot minden küldetésben, melyet a Galaktikus Föderáció oszt ki neki. Karaktere a '97-ben elhunyt producer nevéhez fűződik, Gunpei Yokoihoz, aki nem mellesleg a Gameboy tervezője is volt, valamint Makot Kanóhoz, aki egyben az első Metroid rész lényeit is megálmodta, a világot pedig végül Hiroji Kiyotake designer keltette életre. Ha alaposan megfigyeljük, kezdettől rengeteg párhuzamot vonhattunk le az Alien univerzuma, és a Metroid között. Legyen szó akár a női főhősről, a kezdetben parazita, majd később mutáns sárkánnyá kifejlődő metroidokról, vagy őshonos









bolygójukról, az SR-388-ról, mely kísértetiesen emlékeztet az LV-426-ra (igaz persze, hogy ott a kis „alieneket" egy űrhajó roncsában találták). Mindkét világ történései mögött egy nagy társaság áll, melyről – a mostani részben – kiderül, hogy emberéleteket nem kímélve valójában egy biológia fegyver megteremtése az elsődleges cél, felhasználva az ellenséges lényeket. Ugye minden Alien rajongónak ismerősen csenghet a Metroid 2 elősztorija is, miszerint a kutatócsapattal nem sokkal a bolygóra érkezés után megszakadt a rádiókapcsolat, majd az utánuk küldött segítség még sikeresen adott visszajelzést a landolásról, ám röviddel később már ők sem adtak további életjelet. A prímet pedig a tojásokat rakó Metroid királynő viszi az összehasonlításban, ám a Metroidnak természetesen mégis sajátos egyedi stílusa van. Magány a világűrben, ám mégsem horrorisztikus Dead Space kiadásban, sokkal inkább egy sejtelmes világról van szó, melynek hangulatához nagyban hozzájárulnak a fejtörő labirintusok és titkok, valamint természetesen a klasszikus Metroid zenék. Kevés olyan dallam csengett a Metroid Prime-ban, Metroid 2-ben, vagy Super Metroidban, melynél egyszerűen ne borsódzna a hátunk újra meghallva. Ha igazán szeretted bármelyiket is, abban a pillanatban visszaadja az érzést – leginkább talán a Metroid Prime soundtracknél –, hogy anno beszippantott az univerzuma.

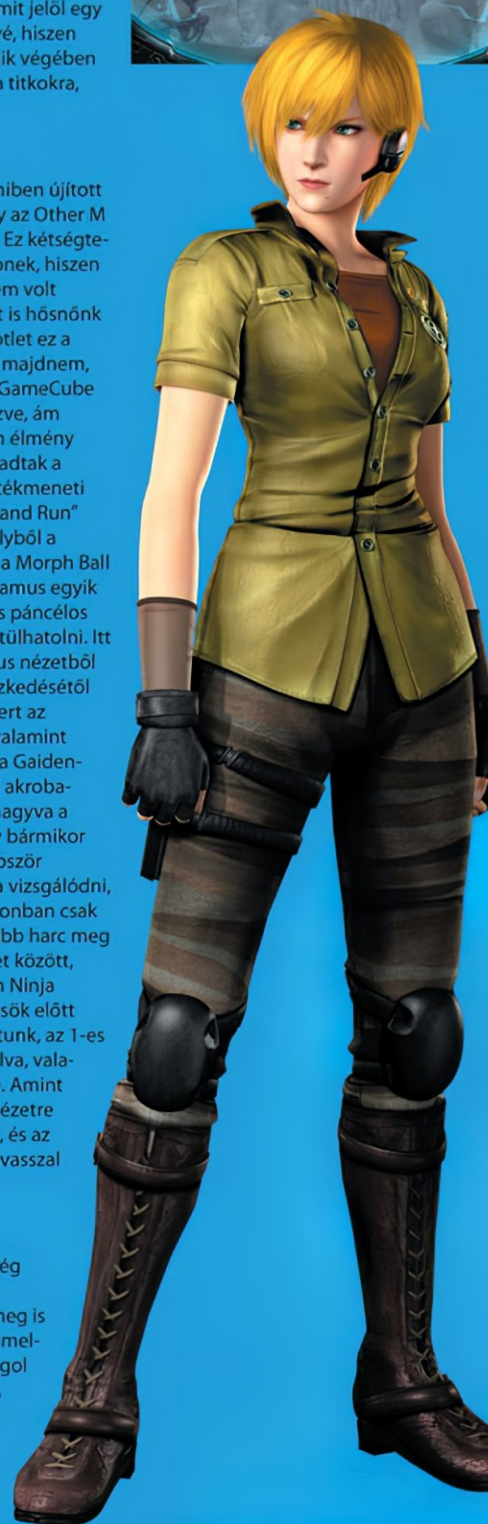
Fontos kiemelni újra meg újra, hogy alig van még egy olyan sorozat, mely ennyire megmaradt volna az eredeti alapoknál, függetlenül attól, hogy mennyire modern köntösben láthatjuk viszont, akár 2D-s „Jump and Run-ként", akár FPS-ben, akár TPS-ben. Ha nagyon tömören határoznám meg a Metroid formulát, akkor úgy mondanám, hogy minden rész alapja, miszerint Samus leszáll egy bolygón, elveszíti a képességeit, melyeket sorra (újra) megszerez, végigbolyong a labirintuson, ledarál kismillió ellenfelet, legyőzi a boss-okat, majd a végső harc után hazarepül. A legtöbb mai játékos számára talán már idegen játékmenet, pedig az igazi rajongók számára minden perce élvezetes, hiszen lépten-nyomon megjutalmaznak minket valami új megszerzett képességgel, és mindig kíváncsi vagy milyen kihívás vár a következő helyszínen. Nagy általánosságban szintén igaz a Metroid játékokra, hogy az új képességeink megszerzése után oda-vissza bolyongunk a szektorok között, visszatérve akár a játék elejére is, pl. egy addig elérhetetlen kaput megnyitva. Nincs ez másképp az új részben sem, azzal a különbséggel, hogy most már jól láthatóan jelöli a térkép és a radar, hogy hova kell tartanunk. Illetve – miután megtisztítottunk egy helységet az idegen lényektől –, hogy melyik teremben hol található egy új cucc; energia vagy rakétamuníció bővítő tartály, hiszen az új képességeket itt most kivételesen nem megszerezzük, hanem ex felettesünk Adam Malkovich tábornok engedélyez időről időre egyre többet közülük használatra. Persze attól még, mert valamit jelöl egy térkép, korántsem válik olyan könnyen elérhetővé, hiszen egy titkos járat bejárata simán lehet a terem másik végében is, ráadásul a kihívás sok esetben igaz nem csak a titkokra, hanem magára a továbbjutás útvonalára is.

Retro VS Modern

Az alapok tehát megmaradtak, de akkor mégis miben újított a Team Ninja? Nos, több helyen is olvastam, hogy az Other M ötvözi a Super Metroid-ot és a Metroid Prime-ot. Ez kétségtelenül igaz, de csak egy részét mutatja a teljes képnek, hiszen egyik kedvenc fejlesztőcsapatomról lévén szó nem volt nehéz kiszúrnom nem kevés Ninja Gaiden alapot is hősnőnk mozgásrepertoárjában. Hogy miért is hatalmas ötlet ez a gyakorlatban? A 3D-s váltás a Metroid Prime-nál majdnem, hogy tökéletesre sikerült, egy abszolút favorit, a GameCube egyik – vagy talán a legjobb – címét eredményezve, ám valami elveszett. A sejtelmes űrvilágot hihetetlen élmény volt FPS-ként megtapasztalni, és ugyan megmaradtak a bolyongós és hatalmas boss-harcokat felölelő játékmeneti alapoknál, de az eredeti 2D-s (irányításra) „Jump and Run" stílus egyben egy ügyességi játékot is takart, melyből a Prime-ban már jóval kevesebb maradt, ellenben a Morph Ball részeknél legalább külső nézetre váltott, mikor Samus egyik jellegzetes képességét használja, miszerint képes páncélos gömbbé összegördülni, és szűk járatokon keresztülhatolni. Itt most alapvetően újra oldalról, enyhén izometrikus nézetből irányíthatjuk hősünket, illetve a folyosók elhelyezkedésétől függően gyakran hátulról is. Így újra értelmet nyert az egykori 2D-s formula teljes mozgásrepertoárja, valamint mindezt ki is bővítették számos – ugyebár a Ninja Gaidenből merített – jellegzetességgel, mint különböző akrobatikus, és közelharci elemek, természetesen meghagyva a 3D-s szabad teret. A dolog szépsége pedig, hogy bármikor dinamikusan átválthatunk belső nézetre, legtöbbször opcionálisan, bár sokszor kötelező jelleggel is, ha vizsgálódni, vagy rakétákat kilőni kényszerülünk. Mozogni azonban csak külső nézetben lehet, viszont a legtöbb komolyabb harc meg is követeli a gyors váltást belső, avagy külső nézet között, de mindez rutinosan pofonegyszerű, hála a Team Ninja Wiimote-os irányításrendszerének: a klasszikus ősök előtt tisztelegve alapból vízszintesen tartva mozoghatunk, az 1-es és 2-es gombokkal alap „Beam-eket" kilőve, ugrálva, valamint az „A" gombbal Morph Ball-á összegördülve. Amint függőlegesen tartjuk az irányítót, rögtön belső nézetre váltunk, ahol a képernyőre mutatva célozhatunk, és az A-val lövünk szintén Beam-eket, valamint ha a ravasszal valamit befixáltunk, akkor rakétákat.

Samus Aran

Soha egyetlen Metroid részben nem fektettek még ekkora hangsúlyt a történetre, vagy főleg Samus karakterének bemutatására, aki ráadásul végre meg is szólal (Jennifer Hale hangján, aki több más játék mellett Naomi Hunter, valamint Emma Emmerich angol szinkronjaként is megszólal az MGS szériában). A Team Ninja ezt most olyannyira komolyan vette,







hogy szemben az eddigi rövid állóképes rövid ismertetőkön túl most a teljes végigjátszásból legalább egy bő órát csak a közjátékok, bejátszások, valamint a gyönyörű CG animációk tesznek ki, főleg Samus előéletéről, mint a Galaktikus Föderációs Hadsereg egykori tagjaként, valamint a volt társaihoz fűződő viszonyáról, akik most szintén szerepelnek a történetben. Igazság szerint ezzel kissé Final Fantasy-sra vették a figurát, de sokkal több érzelmet is vittek ezzel a játékba, gondolok itt akár a kis Metroid bébire is, akit Samus anno a Metroid 2 végén megszánt és magával vitt űrhajójával, majd életét áldozta hősnőnk védelme közben – akit édesanyjának hitt – a Super Metroid végén, a metroidokat telepatikusan irányító Mother Brain elleni harcban.



A történések ott kezdődnek az Other M-ben – a GBA-s Metroid Fusion előzményeként –, ahol a Super Metroid véget ért, és az epikus csata szívszorító pillanataival kezdődik a játék, egy gyönyörű CG animációval, mint visszatekintő, de a későbbiekben a Metroid 2-ből is látni megfilmesített jelenetet, a rajongók legnagyobb örömére. (Érdekességképpen: a Metroid Prime a történeti láncban a Metroid 2 előtt helyezkedett el.) Samus egy vészjelzést fog hajójával egy űrállomásról (Bottle Ship), melyről kiderül, hogy a Galaktikus Föderáció titkos kísérletekbe kezdett, ám sajnos az irányítás kicsúszott a kezük közül. Itt találkozik Samus egykori harcostársaival is, akiket közben már a helyszínre küldtek. Fordulat persze van bőven, újra szóba kerülnek a Space Pirate-ek is, és habár nem akarok semmit előre lelőni, de annyit elárulok, hogy számos óriási harc mellett 3 hatalmas fő boss is visszatér a szériából.

Képességek

Igazán különlegessé a speciális képességei teszik Samust, melyeket mint említettem, a történet előrehaladtával engedélyeznek sorra használatra. Először is ott vannak a különböző páncélok, melyek egyrészről további védelmet nyújtanak, másrészről kiküszöbölik a gravitációs behatásokat, valamint víz alatt is könnyebben haladhatunk. Morph Ball-ként alapból képesek vagyunk kisebb bombákat elhelyezni nem csak ellenfeleink ellen, hanem titkos járatok megnyitásához, illetve idővel még erősebb bombára is szert teszünk. A Speed Jump-al folyamatosan a levegőben pöröghetünk hatalmas szakadékok áthidalásához, valamint később energianyalábokat is bocsáthatunk ki közben ellenfelekre. Némi nekifutással később szert tehetünk irdatlan sebességre, innen aktiválva pedig tetszőleges irányba, akár függőlegesen



is kilőhetünk. Ahogy haladunk előre a játékban, sorra egyre erősebb, és más-más tulajdonsággal bíró beameket kapunk alapfegyvernek (jég, hullám, majd plazma). Beam-lövés előtt fegyverünk fullra töltődésével kapcsolókat aktiválhatunk, illetve számos ellenfél csak így sebezhető, ráadásul a „Diffusion Beam-mel" egyszerre több ellenfelet is likvidálhatunk vele. A „Grapple Beam-mel" pedig speciális pontokat megcélozva átlendülhetünk. Rakétákból idővel ötlövetűt kapunk, illetve később egy kereső rakétát is, mellyel egyszerre akár öt célpontot fixálhatunk. Több counter támadás is rendelkezésünkre áll, ráugorhatunk bizonyos lények fejére közvetlen támadáshoz, közelharci technikáknál pedig képesek vagyunk ellenfeleket megragadni, valamint kivégzéseket is eszközölni. Ha vészesen lecsökkenne az életerőnk,







akkor lehetőségünk van újratölteni, de ehhez fókuszálnunk kell, és ez nem is olyan egyszerű, hiszen a sikeres töltéshez jó néhány másodpercig nem szabad eltalálnia az ellenfeleknek minket. Végül az akrobatikus képességeinket nagyban növeli, hogy meg tudunk bizonyos peremeken kapaszkodni, illetve, hogy képesek vagyunk faltól falig rugaszkodni (lásd PoP, illetve Ninja Gaiden ugyebár).





Külcsín és belbecs

Azt mondják az Other M is felsorakozott azon játékok sorai közé, melyek a végletekig kipréselik a Wii-ből a tudást, ami egyrészről szégyen a gépre nézve, másrészről egyet is értek. 480p és komponens kábel ide vagy oda, HD-hez szokott szemeknek már igen zavaró lehet a sok-sok kidolgozatlan tompa textúra, főleg az állomás üresebb folyosóin, ráadásul nem értem miért csak bizonyos helyeken figyelnek arra a fránya élsimításra. A karakterkidolgozás az ingame bejátszásokkal sajnos nem túl meggyőző, ellenben a lények tényleg szép változatosak, mint ahogy a különböző dzsungeles, futurisztikus, lávás, és jeges világok is, vagy éppen a hatalmas színes terepek. Hiába erősebb gép a Wii, szerintem a Prime színvilága alapból realisztikusabb hatást kölcsönzött látványban, mint akár Samus mostani „képregényesen" színes páncélja. Külső nézetből az alacsonyabb felbontás miatt nem mindig meggyőző a látvány, ám ahogy haladunk előre, tényleg egyre varázslatosabb és színesebb világokat láthatunk, és ami miatt mégis fullos lesz a vizualitás, az a különböző képességeinknek köszönhető neon színkavalkád egész repertoárja. Azt is hozzá kell tennem, hogy a CG animációk olyan komolyra sikeredtek, hogy simán megállnák a helyüket bármelyik komolyabb HD címben. Ami pedig a hangeffektusokat illeti, egytől egyig a helyén vannak, a zene azonban sokkal inkább csak megállja a helyét, mintsem hogy mélyebb nyomot hagyna.





Ettől függetlenül a Team Ninja-nak sikerült egy rendkívül dinamikus és gyors játékmenetet teremtenie, látványosan bravúros akrobatikus elemekkel, valamint adrenalindús – több esetben kőkemény hardcore vért megkövetelő – harcokkal, mely sok tekintetben közel áll a Ninja Gaidenhez, de mégis megmaradt a jó öreg Metroidnak, hiszen habár könnyedebb, mint elődei, rosszindulattal sem nagyon nevezném casualnek. Persze tegyük hozzá, hogy nagyon gyakoriak a Save állomások, és elhalálozáskor is közvetlenül folytathatjuk a játékot. Ugyanakkor a sok-sok fejtörő továbbra is feladja a leckét, és még ha a kb. 10 órás játékidő le is csökkenthető másodszorra akár 5 óra alá is, az Other M még mindig nem az a játék, ami egyetlen hétvége alatt kipörgethető (segítség nélkül), egészséges mércével tekintve legalábbis semmiképp, pláne ha 100%-osra kívánjuk teljesíteni a cuccok begyűjtésével, ami igazi metroidosoknak nem csak a galériák, hanem a Hard mód megnyitása miatt is erősen ajánlott. Negatívumként főleg a sok unalmasabb – és sajnos elnyomhatatlan – közjáték említhető, és úgy érzem nívóban és egyéniségben sem veszi fel igazán a versenyt a nagy elődökkel, ami sajnos igaz a soundtrackre is. A hidat azonban sikeresen megépítették a retro és modern stílus között, így ugye mondanom sem kell, hogy Metroid rajongóknak kötelező, sőt a részben casualebb újítások miatt bárki más is bátran próbálkozhat vele, nem fog csalódni!



Krisz

METROID: OTHER M

4/5

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Team NINJA***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Valkyria Chronicles II

Talpra valkűr, hí a haza!

A 2008-as PS3-as Valkyria Chronicles azon játékok gyászos csoportjába tartozott, mely méltatlan érdektelenségre ítéltetett. Hiába volt az év és a konzol egyik legnagyszerűbb címe, sajnos csak nagyon kicsi rétegeket mozgatott meg világa és stílusa, így aztán az eladások, ha nem is siralmasan, de messze az elvárt alatt voltak. Ezek után nem is csoda, hogy a SEGA a folytatásnál nem mert újra nagyot álmodni, hiszen a Valkyria Chronicles II a PlayStation Portable-t támadta be. Pár hónapja a Kojima Productions a Metal Gear Solid: Peace Walkerrel megmutatta, hogy egy nagygépes sorozat zsebkonzolon is tud újat mutatni, és most kiderül, sikerült-e ugyanez a SEGA fejlesztőcsapatának.

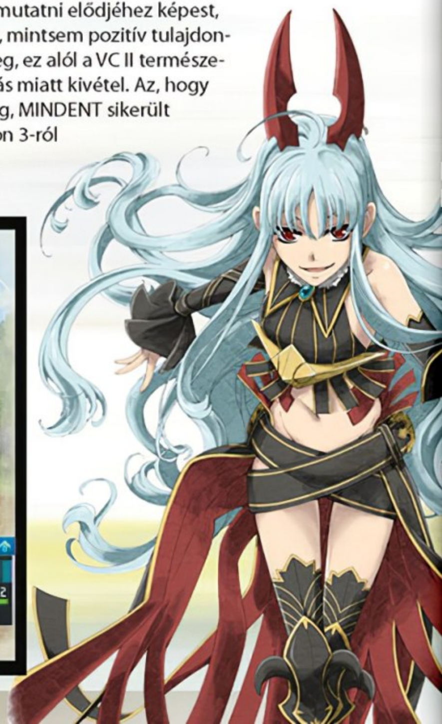




Két évvel az előző rész eseményei után járunk. A harc utáni áldott béke nem tart sokáig, a háború szele ismét megcsapja a civilek arcát, és mindenkinek fegyvert kell ragadnia, hogy védje szeretett hazáját. Történetünk központi szereplője, a hősi halott bátyjának nyomdokaiba lépő tizenhét éves Avan Hardins, kinek láblógató évei véget értek. Vár rá a sereg, és neki is harcba kell szállnia az ellenséggel, hogy beteljesítse sorsát. Na de elég ebből, nem én vagyok a doboz hátulja, a sztori további részét majd mindenki megtapasztalja saját maga. A történet pedig az előző rész ingame animációi helyett ezúttal anime videókon keresztül kerül elmesélésre, méghozzá nem is akármilyen módon. Ezen mozik stílusa a (sajnos csak japánban) méltán népszerű Valkyria Chronicles animéhez hasonlatos, így ha esetleg olvasóink körében akad rajongója, meg lesz elégedve. Nem mondanám, hogy kevés a videó, de talán el tudtam volna viselni egy icipicit többet belőle, a hangulat kedvéért, és azt se bántam volna, ha nem csak stílusában, de minőségében is az anime képi világát tükröznék. Persze azért ne legyünk telhetetlenek, az UMD 1.6GB-os tárolókapacitását tekintve az is csoda, hogy nem csak egyszerű szövegbuborékok tárják elénk Avan kalandját.

Általában, ha egy játék nem sok játékmenetbeli fejlődést képes felmutatni elődjéhez képest, azt inkább negatív, mintsem pozitív tulajdonságként említik meg, ez alól a VC II természetesen a konzolváltás miatt kivétel. Az, hogy mindent, és tényleg, MINDENT sikerült átültetni PlayStation 3-ról PSP-re, azt hiszem, mindent elárul a











fejlesztők profizmusáról. Így aztán az első rész kedvelőinek számára ismerősek lesznek a játék középpontjában álló, körökre osztott harcok, melyek véleményem szerint továbbra is kissé lassúcskák, vontatottak, és egy idő után kicsit monotonok is, de legalább egyediek. Minden harcot az akadémiából kezel-hetünk, ott választjuk ki, hogy a történet fonalát követjük tovább, vagy mellékküldetésekkel szöszölünk. A csaták két fázisból állnak: Az elsőben a játékos támad, a másikban a gép. Saját körünkben kapunk egy adott mennyiségű „command pointot", és ezeket felhasználva mozgathatjuk egységeinket. Ha mondjuk meg akarunk indulni az egyik főszereplővel, akkor egy command pontot feláldozva meg-kapjuk az adott karakter irányítását, és szabadon mozoghatunk vele egy támadás erejéig, korlátozott távolságban. Ez idő alatt az ellenfél folyamatosan lő (de közben nem mozdul, magyarán ez inkább védekezés), ha van rá lehetősége. Command pontjainkkal érdemes tartalékolni, ha egy egységünknek csak a következő körben vesszük hasznát, akkor ne pazaroljuk el a pontokat, hanem inkább



rögtön hagyjuk abba fázisunkat, hisz a pontok felhasználhatóak lesznek a következő körben is, és így akkor sokkal több támadásra lesz lehetőségünk, ráadásul egyes egységek (például tank) több pont felhasználását igénylik játék közben. Az ellenség körében saját egységeink a gép vezérlése alatt automatikusan védekeznek, szóval ilyenkor sem maradnak teljesen védtelenek, de azért szándékosan nem valami professzionális szinten lövöldöz a gép, így az életünket nem szívesen tesszük majd a kezébe. Az egyetlen újítás talán a morál bevezetése, azaz ezúttal nem csak a sereged fizikai állapotára kell figyelned, hanem a szellemire is. Ha elfoglalják egy területedet, megölik egy katonádat, vagy hasonlóan negatív dolog történik veled, csapataid megtántorodhatnak, és a megadást választhatják, ha pedig ennek ellenkezője történik, jobb az állóképességük, és precízebbek. Az előző rész legnagyobb játékmenetbeli hibájaként anno azt tudtam megemlíteni, hogy sokkal pergősebbé tehették volna a köröket, ha egyenként váltana a gép és a játékos között, nem pedig „hármat támad rolmi, négyet a gép, négyet rolmi, hetet a gép". De sebaj, ettől lesz egyedi a Valkyria Chronicles… meg a továbbra is rettenetes kamerakezeléstől. Igaz, ez már az előző részben is gondot okozott, egy második analógkar híján pedig örüljünk, hogy egyáltalán ilyet összehoztak. Annak ellenére, hogy egy PSP-s folytatástól nem várna el az ember lényegi újítást, a VC II mégis megadja ezt. Emlékszem, amikor két éve szájtátva lestem, hogy egy ilyen stílusú játéknál kihagyják a multiplayer ziccerét. Hát kétszer nem estek bele ugyanabba a hibába, kooperatív és kompetitív többjátékos mód is rendelkezésünkre áll, ami nem kis időt fog dobni az amúgy sem túl rövidke játékidőn.

Grafikai téren értelemszerűen már nagyobb a különbség, ám azt hiszem a géptől elvárható szintet mindenképpen hozza a program. Ugyan nem beszélhetünk a hardver olyan szintű kihasználtságáról, mint az elődnél, de a játék abszolút korrektül fest. A korrektnél pedig messze sokkal jobban szólal meg! Bár az angol szinkron szerintem eléggé gyengusra sikeredett (sajnos ezúttal nincs lehetőség átváltani japán hangsávra, pedig ezzel a lehetőséggel a JRPG játékoknál nem szégyen élni), viszont ezért abszolút kompenzál minket a fantasztikusan megkomponált zene, melynek néhány számát még játékon kívül is élvezet hallgatni.



Ezek alapján kijelenthető, hogy a Valkyria Chronicles II mindent áthozott, amivel az első rész rendelkezett, és megtoldotta ezt egy remek multiplayer móddal. Örülünk ennek? Örülünk bizony, szerintem ennél magasabb elvárást nem is lehetett volna a jóval gyengébb gépre érkező folytatás elé fektetni. Mindazonáltal valahol szomorú vagyok, hiszen tudom (legalábbis sejtem), a második epizód épp olyan gyenge fogadtatásban fog részesülni, mint elődje. Ugyanis ez még mindig nagyon-nagyon rétegjáték, és hiába fogják a japánok venni, mint a cukrot, a nyugati közönség teljes érdektelensége a téma iránt azt fogja eredményezni, hogy a szinte biztosan érkező folytatás angol verziója kétségessé válhat. Nézzétek csak meg a Yakuzát. Másfél éves könyörgés és petíciók tucatjai után érkezett el hozzánk a játék, nagy nehezen, mivel annak előző része nem szerepelt megfelelően a boltokban. Nem azt mondom, hogy az „adakozzatok a valkíriakrónikülsznek" szövetség nevében mindenki rohanjon a legközelebbi konzolboltba, és vegye meg a progit, de aki teheti, ne habozzon. Túl fényesen tündöklő csillag ez a videojátékok égboltján ahhoz, hogy hagyjuk (számunkra) kihunyni, mert ha a Valkyria Chronicles a PlayStation 3 egyik legjobb RPG-je volt, a Valkyria Chronicles II pontosan ugyanez, saját konzolján.

rolmanus

VALKYRIA CHRONICLES II

4

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***SEGA***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

TETRIS PARTY DELUXE



Vannak dolgok, amik nem változnak

Akár megbarátkozunk a gondolattal, akár nem, de ettől még tény marad: a világon semmi sem állandó, egyszer előbb-utóbb mindennek vége szakad, legyen az jó, vagy éppen rossz dolog. Minél hamarabb megérti és elfogadja ezt az ember, annál könnyebb lesz az élete. Mindezek ellenére bizonyára te, Kedves Olvasó is sokszor el szoktál játszani a gondolattal, hogy milyen jó is lenne, ha valami azért mégis ugyanolyan maradna, mint annak idején, ha lenne néhány olyan dolog az életben, amin nem fog az idő vasfoga, amire ugyanolyan kedvesen és örömmel telin gondolnál vissza, mint egykor réges-régen. Vajon létezik ilyen? Saját tapasztalataimból kiindulva nem nagyon, viszont a játékvilágból talán tudnék rá egy példát mondani: név szerint a Tetrist. Bizonyítéknak szerintem épp elég annyi, hogy a játék nemrég ünnepelte a 25. évfordulóját (az eredeti változat 1984-ben látott napvilágot), de még mindig megtalálható és játszható a jelenlegi generáció konzoljain, illetve töretlen sikert arat minden korosztályban. Ezúttal egy Wii, valamint egy DS verzió került terítékre.

Elvileg most azzal kéne kezdenem, hogy szép részletesen bemutatom magát a játékot, de a Tetris esetében ez épp olyan felesleges karakterpocsékolás lenne, mint ha például arról akarnék mesélni, hogy a focit labdával szokták játszani.
Ezt a részt így most át is ugranám, és először inkább azt tisztáznám, hogy a stuff miért is kapta a „Party Deluxe" alcímet. Nem véletlenül, ugyanis mind a DS, mind a Wii verzióban a többjátékos módra helyeződik a fő hangsúly, és bár természetesen továbbra is remek szórakozás a saját rekordunkat döntögetni, ez alkalommal inkább kerítsünk magunk mellé valakit, aki beszáll a mókába.

A játék mindkét platformon gyakorlatilag teljesen ugyanazt nyújtja, leszámítva a különböző módokat, amiből értelemszerűen a Wii-s változatban van nagyobb választék. Bevallom őszintén, hogy nem is néztem bele mindegyikbe (szívesebben játszottam a klasszikus változattal), de azért néhányat megemlítenék: a Field Climberben például egy apró emberkét kell eljuttatnunk a célig úgy, hogy ennek megfelelően rakjuk egymásra a legördülő formákat, a Stage Racerben egyetlen darab „építőkövet" kell átjuttatnunk az akadályokon, Shadow módban pedig egy megadott alakzat felépítése a cél. A program készítői gondoltak mindenkire: Beginner's Tetrisben öklömnyi méretű darabokat kell egymásra rakosgatni, ezzel – ahogy a neve is mutatja – a kezdők remekül elszórakozhatnak, profibbak viszont nyugodtan kínozhatják magukat a Master móddal, ahol már óriási figyelem és gyorsaság szükségeltetik. Játszhatunk kooperatív módban, vagy akár négyen offline, online pedig egyszerre öten is megmérkőzhetünk. Egy említés-re méltó apróság, hogy amennyiben rendelkezünk Wii Balance Board-dal, a stuff lehetőséget nyújt arra is, hogy azzal irányítsuk. Ahogy már korábban említettem, a DS verzió szinte teljesen megegyezik a nagygépessel, csupán a játékmódok sokaságában szenvedett csorbulást, de ezt kompenzálja a 2-től 8 főig terjedő multi, illetve a hordozhatóság. Összességében elmondható, hogy bármelyik változatot is szerezd be, nem jársz vele rosszul: a Tetris Party Deluxe maximálisan eléri a célját, azaz kiváló szórakozást nyújt bulikon, vagy kisebb összejöveteleken, de akár egymagad játszva is. Mellényúlni nem igen tudsz vele, ezért bátran ajánlom a megvételét. Ha már úgysem marad semmi sem a régi, becsüljük meg azt a néhány apróságot, ami mégis… :)



Duke

TETRIS
PARTY DELUXE

4 Wii
4 DS

Kiadó: ***Hudson Soft***
Fejlesztő: ***Hudson Soft***
Multiplayer: ***2-8 fő (DS), 2-4 fő (Wii)***
Online: ***2-8 fő (DS), 2-5 fő (Wii)***
Felbontás: -
Hang: -

Hozd magad mozgásba a PlayStation 3 segítségével! A Konzol Magazin most egy szerencsés nyertesnek kisorsol egy PlayStation Move kezdőcsomagot, amely tartalmazza a Move kontrollert, egy PlayStation Eye kamerát, valamint kezdésnek majd egy tucatnyi demót tartalmazó lemezt. A részvételhez válaszolj helyesen az alábbi kérdésre.



Kérdés: Minimum milyen távol ajánlatos állni a képernyőtől Move-os játék esetén?

Tárgynak a levélben adjátok meg a „Move" szót. A játékcsomagot köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.

A száguldó cirkusz szerelmesei végre megannyi év szünet után újra egy ütős, valódi licencekkel rendelkező digitális felvonásban csaphatnak össze, hogy ki is valójában a virtuális bajnok. Nevezz te is, hogy megnyerhesd a három darab PS3-as verzió egyikét.



Kérdés: Melyik évben rendezték/rendezik az F1 leghosszabb szezonját, a futamok számát tekintve?

A leggyorsabb válaszadók F1 tárggyal jelöljék levelüket. A Konzol Magazin Nagydíjnak „serlegeit" köszönjük a rendezvény szervezőjének, a BSC Kft.-nek.

Az élőhalottak száma csak nő és nő, a feladat rád vár, hogy lemészárolj annyit, amennyit csak tudsz, úgy, ahogyan csak akarod, annyit, amennyit csak szeretnél. A túlélésért mindent. Egyik olvasónk egy Xbox 360-as verzióval lehet gazdagabb, ha a mészárszék előtt még helyesen válaszol az alábbi kérdésre.



Kérdés: Hogy hívták az első rész főhősét?

A játékra beküldött leveled tárgya DR2 legyen. A nyereményjátékot köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

Nyereményjátékainkra a választ a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjétek (a levélben adjátok meg neveteket és pontos címeteket is). Beküldési határidő: 2010 október 14.

ACE COMBAT™ JOINT ASSAULT

Eljött a budin ülő pilóták ideje!

Hosszú várakozás után végre megérkezett a legújabb Ace Combat, szám szerint a 11-ik, a Namco Bandai-tól, mégpedig most a Sony handheldjére. Igaz, hamarosan jön az asztali konzolos verzió is, az Assault Horizon, de legalább addig sem kell tűkön ülni, és csak a TopGun-t nézni DVD-n, hanem lehet vasmadarazni kedvünkre. Tudom, hogy ez nagyképernyőn az igazi, de higgyétek el, ez a kisképernyős verzió is megér egy misét – vagy inkább két oldalt (úgyhogy még ne katapultáljatok)!

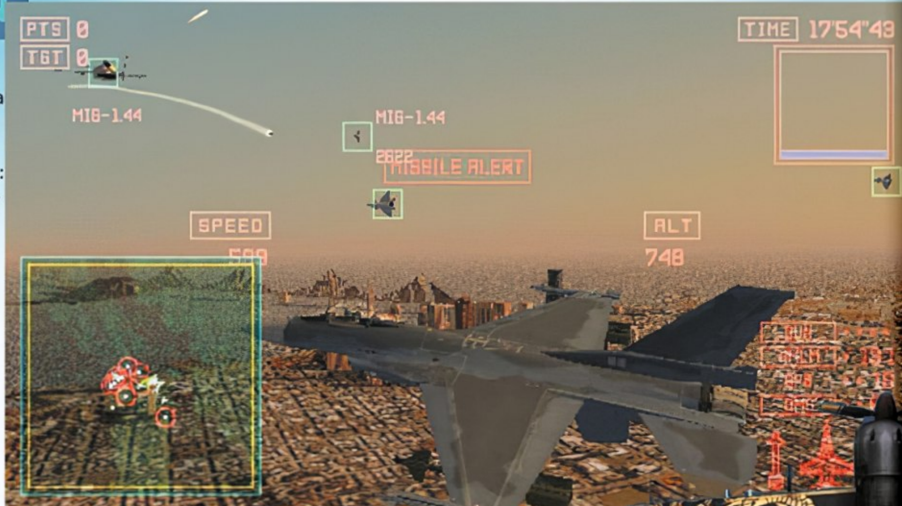


Mindig is arra vágytam, hogy lassított felvételben masírozhassak végig, hatalmas napszemüvegben, egy anyahajón – hónom alatt sisakommal –, majd vadászgépemmel történő felszállás után olyan mondatokat kurjongathassak, hogy: „Most bevágok balról!" Ofkorz a sisakomra valami naaaagyoon menő embléma, figura van festve (pl. villámokkal tarkított farokhimbáló maláj kakukk) és van valami félelmet keltő becenevem is: mondjuk DákónVágó. Szóval Maverick (vagy Tapper Harley) akartam lenni, mert vadászgépet vezetni bombajó, állítólag! Aki ugyanilyen álmokat dédelget(ett), annak gondolom nem ismeretlen az Ace Combat széria. Igazi karosszékpiloták lehetünk, és az Ace Combat: Joint Assault-tal ismét PSP-vel huncutkodhatjuk tele az eget kondenzcsíkokkal!

Highwaaay to the dangerzooone…

A PSP kizárólagosságot élvező AC: JA, nem az első látogatása a Namco-nak a kis masinán. Az Ace Combat X: Skies of Deception után, némi szünetet tartva, most még látványosabb, még autentikusabb repülőszimulátort pakoltak össze a készítők. Kezdjük azzal, hogy a kamu világ helyett immár valós helyszínek felett harcolhatunk, mint például Tokió, London, Egyiptom, satöbbi. Több mint 40 licencelt repülőgép közül választhatsz, ez ügyben nem lesz ok a panaszra. Ami fikcionális az mindösszesen a történet: egy globális terrorista szervezet, a Valahia, szívatja a népet és ellenük csak egy magán harciapparátus tud fellépni, ennek vagyunk tagjai mi. A sztori további történéseiről többet nem árulnék el (számomra picit sablonos volt), kicsit G.I. Joe és 24 szaga van; viszont az átvezető képsorok, miből megtudhatjuk ezeket az egyes küldetések közt, kellően pofásak.

A Joint Assault, mint a széria többi tagja, szintén a vadászrepülős harcászat izgalmaira épít: szépen-lassan elcicázol a célpontoddal, ellenfeleddel, míg befoghatod a célkeresztedbe, s mikor a piros vinnyogás jelzi, rázúdítod hőkövető-rakétáid, vagy géppuskád tartalmát. Mindez természetesen a repülés és manőverezés élményével tarkítva, mely ezen epizódban kivételesen jól sikerült. Az irányítás nagyon kézre áll, mindegy hogy a normál vagy a



precíz haladó kezelést választod, élményszámba megy egy-egy ívesen vett fordulat vagy rátapadni egy cikázó célpontra. Többféle nézetből is választhatunk: 3rd person, vagy 1st person módban durrogtatunk bátran, de a cockpitben is helyet foglalhatunk (bár úgy jóformán semmit nem látni). A levegőbeli tankolás vagy a leszállás is egész mókás, bár én elsőre úgy telibe raktam hátulról a tankológépet, mint annak a rendje.
A játékélményen picit viszont az ront, hogy mikor meghalsz, és újrakezded a pályát, mindig és mindig ugyanott vannak az ellenfelek. A küldetések többsége





abból áll, hogy az adott pályára megtervezett mennyiségű ellenfelet kell likvidit… libazsír … kinyírni! Ja, és olyan „váratlan" helyzetekkel is találkozhatsz, hogy „Húúú itt egy böhöm nagy gépmonstrum, lőjük le mindenét, hogy elpusztítsuk! Yeeeaaah, sikerült! De nem!!! Feléledt vazze, lőjük le az összes ágyúját, attól tuti meghal! De nem …" Szóval a történet lehetett volna izmosabb, és a kampány játékrészt is feldobhatták volna, hogy olykor ne tűnjön ismétlődőnek, de láttunk már rosszabbat is, szóval emiatt azért nem kell leírni a játékot.



Sas 20, Fox 2!

A Campaign módot végigtolhatod egyedül, de akár multiban is (ez a Joint Assault Mode), és ebben van az AC: JA igazi ereje! Egymás akciói nagyban kihatnak a másik fél sorsára és a további küldetésekre is. Ad-hoc vagy online is csatlakozhatnak hozzád, vagy ellened és úgy a móka már mindjárt más. Campaignban összesen négyen, a VS Mode-ban akár nyolcan is nyírhatjátok egymást, és hát valljuk be, valós emberi célpontra élvezetesebb vadászni és több a kihívás is. Főleg multiban fáintos dolog az enhanced combat view, mikor harc közben ki tudsz tekinteni, zoomolni magadra. Habár megjegyezném, hogy a rakéták elől elmenekülni nem egy nagy cucc. Már a kampány is sokkal szórakoztatóbb, ha többen játsszátok, mivel van annyi célpont a pályákon, hogy mindenkinek meglegyen a fontos szerepe. Viszont a kampányt egyedül cirka nyolc óra alatt kipörgethető, így ez az idő többedmagaddal hatványozottan csökkeni fog.

A játék multi része pazar! Számos preferencia alapján állíthatsz össze csapatot, megoszthatod eredményeidet, stb. De egyedüli kampányban sem kell búslakodni, több tonnányi fityfenét gyűjthetsz össze, nyithatsz meg, a küldetésekért zsé jár, azokból tudod megvenni a combosabb gépeket ill. fegyvereket, emblémákat. Kampány módban adtak némi segítséget, van ugyanis checkpoint, így nem mindig kell elölről kezdened egy küldetést, ha véletlenül szétlőtték a farpofádat.

A game látványvilága szép! Nem különlegesen, de nem is átlagos. A gépek szép élesek, de az alattunk elfekvő városokat, tájakat csak az elmegy kategóriába sorolnám (főleg közelről csúnyák – de ki a fenét érdekel, ha valaki éppen 10 óránál igyekszik tésztaszűrőt csinálni belőled?), a fények, a levegő áramlása viszont teljesen visszaadja a repülés hatását, a rakéták füstje ill. a robbanások pedig elég élethűek. A menüje minimál military, nekem bejött, ráadásul teljesen korrektül, átláthatóan van felépítve, pl. szinte bármikor menthetsz, vagy cserélhetsz gépet. Minden küldetés után felkínálja a game, hogy elmentheted a karajabb pillanatokat, így még az unokáidnak is mutogathatod, hogy hogyan is szedtél le anno egy MIG-et bukfencből. A hangokkal sincs probléma, a rakéta úgy süvít, ahogy kell, a célpontbefogásának hangja teljesen a filmeket idézi, a zenéket pedig külön kiemelném. Elég sok zene van rajta, és olykor bitang jól eltalálják, hogy melyik illik épp az adott akcióhoz!

Come on, Maverick, do some of that pilot sh*t!



Az AI nem veszélyes, szóval könnyűszerrel meg lehet verni őket, talán csak néhányra mondanám, hogy kemény gyerek. Inkább azzal kell vigyázni, hogy ne ütközz. Célszerű mindig megnézni milyen típusú küldetésre mész, milyen ellenfelek lesznek leginkább, és aszerint kiválasztani a gépet ill. a muníciót. Már csak amiatt, hogy a tankokat egyszerűbb bombákkal irtani, mint alacsonyan szállva géppityuval (ekkor az ellenség a dimbes-dombos talaj). Vagy az olyan feladatoknál, ahol nem kellene, hogy észleljen a radar, ott célszerű lebukni, vagy elhúzni a 'csába. Sokszor fogod alkalmazni a „hit and run" bölcsességet, néha tényleg kifizetődő.

Egy szó, mint száz, az AC: JA egy dögös kis vasmadárszimulátor lett, ha azt nézzük, hogy nem asztali konzolra jött ki. A hardcore multi szekció kialakítása nyomán, picit háttérbe szorult a kampány rész, de igazából nem is nagyon kár érte. A multi bőven kárpótol érte, akár kooperatívan akár egymás ellen nyomjátok. A látvány teljesen oké, a zenék nagyon jók, néha ismétlődnek ugyan a küldetések, de legalább mindig van mit lőni. Aki magányos farkasként szeret egzisztálni, az sem fog csalódni, lesz mivel foglalatoskodnia, ha mindent össze akar gyűjteni, és nekik külön ajánlom a hard fokozatot. Ám ha tele vagy PSP-vel felszerelkezett haverokkal, akik a magas sebességű légi manőverezésnek élnek, akkor ezt a játékot nektek találták ki! Az AC: JA lehet nem egy Maverick, de egy Iceman szintet azért lazán hoz!

JediEco

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

4

Kiadó: **Namco Bandai Games**
Fejlesztő: **Namco Bandai Games**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-8 fő**
Felbontás: **-**
Hang: **-**

Shin Megami Tensei P3P Persona 3 Portable



Milyen érzés cserediáknak lenni egy szó szerint démoni iskolában? Ha mindezt a Persona 3 Portable-ben éled át, akkor egészen felemelő!

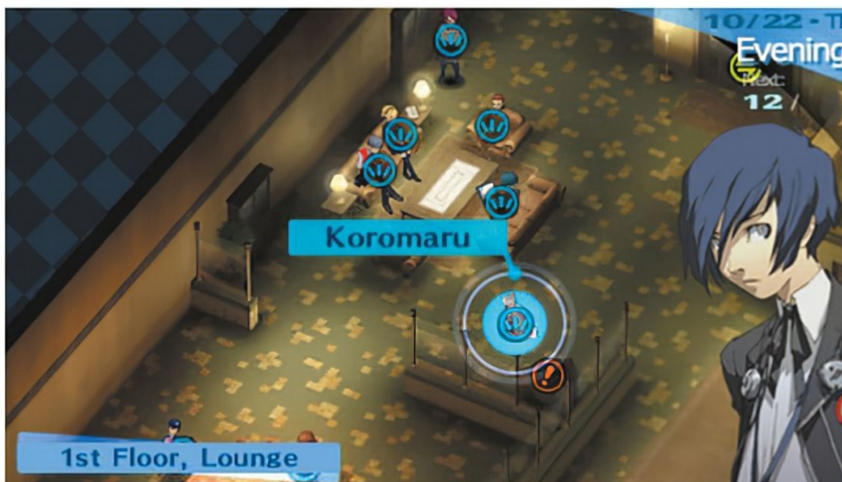




Szinte minden szerepjáték, vagy akció-szerepjáték alapja, hogy két hentelés között visszatérünk a városba, eladogatjuk a cuccainkat, beszélgetünk emberekkel, új holmikat vásárolunk, s ennek köszönhetően aztán felkészülten lépünk ki újra a vadonba a szörnyek közé. Persze amikor erről beszélünk, valószínűleg mindenki lelki szemei előtt olyan játékok jelennek meg, mint mondjuk az Oblivion, vagy a Fallout 3, ahol mindez remekül behatárolható. Érdekes azonban, hogy a Persona-sorozat ezt az egész hóbelevancot átültetette egy laza sulis hangulatba, s japán módon prezentálja nekünk a két külön játékelemet: az öldöklést, és a maradékot. Csak jelen esetben a maradék legalább olyan fontos, ha nem még fontosabb, mint maga a harc.

Habár ma már mindenki Facebookon és Messengeren ismerkedik, ha a Persona 3 főszereplői is így tennének, akkor valószínűleg hamar rossz véget érne a történet. Főhősünket ugyanis nem véletlenül választották be abba a kollégiumba, ahova került, hiszen képes arra, hogy magából úgynevezett personákat idézzen meg, s így képes legyen harcolni az alkalmanként előtörő démoni erők ellen. A placcot ugyanis éjjelente éjfélkor egy misztikusan előtűnő sötét torony, a Tartarus fenyegeti, a benne lakó, Shadow névre hallgató gonosz erővel együtt. Mit kell tennünk ahhoz, hogy legyőzhessük őket? Nos, azért a kard persze nem maradhat el itt sem, ám





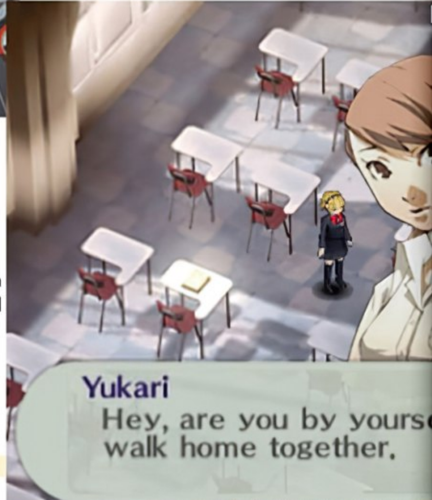
pusztán fizikai fegyverekkel nem győzedelmeskedhetnénk a túlvilági teremtmények ellen. A feladatunk egyszerű: építsünk ki minél több emberi kapcsolatot, hiszen azok erősítik az előhívható personákat!

Ez tehát azt jelenti, hogy a játék egy jelentős részét azzal fogjuk eltölteni, hogy egy rendes diákhoz méltóan napközben iskolába járunk, és ismerkedünk. Ha valaki megtalál a problémáival, próbáljunk segíteni neki, ha valaki vigasztalásra vágyik, próbáljuk kedves szavakkal megnyugtatni. S persze ha egy lány szimpatikussá válik, akkor beszélgessünk vele, és kérdezzük meg, nincs-e kedve suli után csinálni valamit. Az egész tényleg nem egy nagy ördöngösség, de mégis, olyan különleges hangulat uralja ezt az egész „világot",



hogy azt szavakkal nagyon nehéz leírni, érezni kell. Tudod, hogy többen tudják azt, amit te is tudsz (hinnye, ez de szép mondat lett), és a kapcsolatok kötelességből, vagy számításból történő kiépítése sosem látott élményeket tartogat.

A helyzet egyébként nagyon egyszerű: minél több kapcsolatot építünk ki (a játék ezt Social Linknek hívja), főhősünk annál több personát tud majd megidézni a harc közben. A rendszer azonban azért nem ennyire szimpla, ugyanis számos döntést kell majd meghoznunk menet közben: ha túl sok különböző szociális kapcsolatba gabalyodunk bele, akkor rengeteg használható képességre tehetünk szert, ám ezek egyike sem lesz túlságosan erős. Kevesebb personával viszont előfordulhat, hogy pont nincs meg az a támadásunk, amivel egyszerűen és





könnyen le tudnánk nyomni azt a bizonyos démonfajtát, ami éppen ránk támadt. Ráadásul ezeket az idézéseket kombinálhatjuk is, így megfelelően erős kapcsolatokkal egészen brutális personákat hívhatunk elő.

Nappal tehát a suliban próbálunk lavírozni a túlzott népszerűség, és a túl kevés barát vagy barátnő között, mígnem eljutunk odáig, hogy lemerészkedünk a Tartarusba. Itt aztán előkerül a játék jellemzően japános beütésű körökre osztott taktikai harcos része, s megnézhetjük, mire megyünk a remek szociális kapcsolatainkkal. Fontos, hogy az egyszerre használható tizenkét personát jól válogassuk össze, hiszen amellett, hogy mindegyik egy másfajta támadásfajtát képvisel (mágiák, közelharc, stb.), mindenkinek akadnak gyengeségei is. Mint ahogy az életünkre törő rosszarcúaknak is vannak érzékenyebb pontjaik, melyeket egy gombnyomással meg tudunk tekinteni. Persze egy hasonló szerepjáték

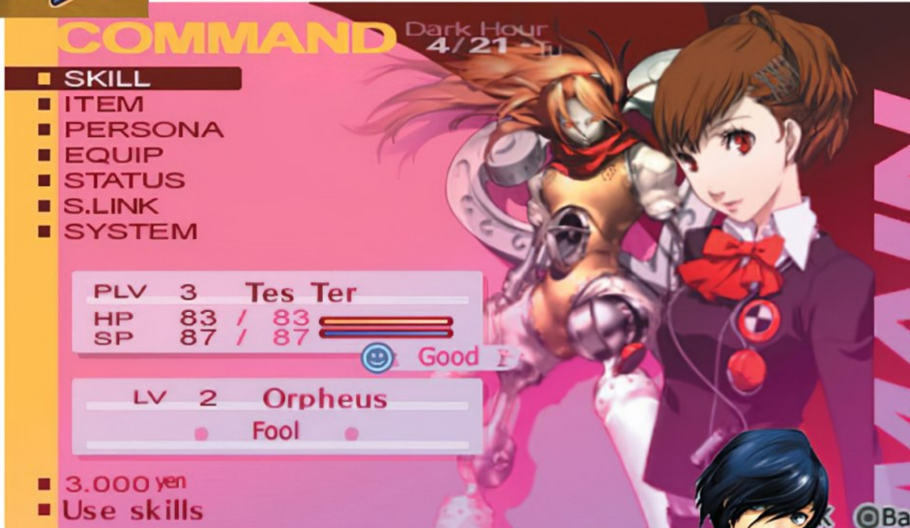


nem lehet teljes társak nélkül sem, így nem egyedül kell harcolnunk a sötét labirintusokban. Szerencsére azonban a parti többi tagját nem kell mindig babusgatnunk: ők egyszerre egy personával tudnak csak operálni, s az magától fejlődik is.

Viszont a korábbi PS2-es verzióval szemben az igazán profiknak most lehetősége van arra, hogy egyszerű direktívák helyett, ha akarják, közvetlenül irányítsák a csapattársakat, így minden egyes támadás, minden egyes képesség teljesen kézben tartható. Amire egyébként szükség is lehet, ha gyorsan és hatékonyan szeretnénk befejezni az ütközeteket: a megfelelő szörnyella ellen a megfelelő képességek használatával extra támadásokhoz juthatunk, a legjobb azonban, ha sikerül a földre lökni a démonokat; ilyenkor ugyanis aktiválható egy spéci csapatos kivégző mozdulat, amivel hamarabb pontot tehetünk a küzdelem végére. A Persona 3 Portable legnagyobb erénye, hogy minden egyes végigjátszással teljesen más élményt kaphatunk, hiszen más szociális kapcsolatok kiépítésével és a personák testreszabásával komolyan nő az újrajátszhatósági érték.



A közvetlen csapatmenedzsment azonban nem az egyetlen hely, ahol a játék fejlődött a nagykonzolos tesóhoz képest. Valószínűleg sokan nem fognak egyetérteni, de szerintem a 3D-s mászkálási lehetőség megváltoztatása például kifejezetten jó ötlet volt.



A PSP verzióban ugyanis izometrikus felsőnézetből kalandozhatunk, az esetek nagy többségében komoly műgonddal megrajzolt hátterek előtt. Ráadásul a mászkálás is leegyszerűsödött: a négyzet gomb lenyomásával instant közlekedhetünk a fontos helyek között, s a kiemelésnek köszönhetően azonnal láthatjuk, hogy melyik karakterekkel léphetünk kapcsolatba. Mégis, a PSP-s kiadás legnagyobb újdonsága, hogy a játék indításakor választhatunk egy női főszereplőt is, a már meglévő fiú mellett. Mielőtt azt gondolnátok, hogy ez nem nagy ügy, el kell mondanom, hogy itt ez egy komplett új kampányt takar, s a hölggyel természetesen komolyan megváltoznak a szociális lehetőségeink és az iskolás aktivitásaink is.

A Persona 3 Portable tehát egyfajta végletekig finomított, kiegészített verziója a már egyszer kiegészített és feltuningolt eredetinek (ez volt a Persona 3 FES, egy amolyan „rendezői verzió"). Ezt látszik alátámasztani az a tény is, hogy a fejlesztők hallgattak a visszajelzésekre, és beépítettek még két nehézségi szintet: egyet az abszolút kezdőknek, egyet pedig a durván profiknak, így még könnyebb megtalálnunk a képességeinkhez illőt. Igazából egyetlen negatívumot tudok felhozni a játékkal kapcsolatban: Tartarus sajnos néha eléggé unalmassá, repetitívvé tud válni mind a környezetet, mind pedig a harcokat tekintve –bár utóbbit azért a keményebb bossok fel tudják rázni kicsit, de sajnos ez azért olyasmi, ami kissé lejjebb húzza a végértékelést.

De ezen kívül tényleg küzdenem kell a gondolataimmal azért, hogy bármit fel tudjak hozni a Persona 3 Portable ellen, mert még azt sem tudom mondani, hogy a játék túlságosan japános. Persze az, de bőven annyira, hogy még európai ízléssel is simán emészthető, pedig én különösen érzékeny vagyok erre. Ezen kívül pedig a grafika kiváló, a hangulat fergeteges, a zenék, a hangok és a szinkron tökéletesek, a játékidő pedig a két kampánnyal már megközelíti a 100 órát, ami azt hiszem a mai mezőnyben komolyan meggyőző. Szóval szeretnélek meggyőzni titeket: adjatok esélyt a PSP-s Persona 3-nak, hiszen még akkor is megérdemli, ha esetleg a nagykonzolos tesó nem jött be ezelőtt.



InGen

PERSONA 3
PORTABLE

4

Kiadó: ***Atlus***
Fejlesztő: ***Atlus***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

project RUNWAY



Az egyik magyar kereskedelmi tévécsatornán jelenleg is megy a Kifutó c. sorozat, melyben tehetséges dizájnerek mutathatják be kreációikat a nemzetközi divatvilág New York-i nagyágyúi előtt, és a többfordulós versenyben győzedelmeskedve válhatnak meghatározó divatdiktátorokká. A Heidi Klum nevével fémjelzett valóságshowhoz az Atari nem volt rest egy Wii-s játékot is hegesztetni, mely cuccban a jó alapötletet sajnos nem túl izgalmasan és változatosan sikerült megvalósítani.



A Project Runway-ben – az eredeti nyomdokain járva – évadokra bontva birkózhatunk meg a különböző feladatokkal. A kihívások során meghatározott stílusban (pl. hip-hop, haute couture) kell megalkotnunk egy öltözéket, majd bemutatnunk azt a zsűri előtt egy megfelelő modell kiválasztásával és felöltöztetésével. Ez így nem hangzik rosszul, a valóságban viszont kissé sivár és fantáziátlan a megvalósítás. A ruhadarabok fazonját nem mi magunk tervezzük, hanem egy komplett készletből választjuk ki a zsűri által kért modelleket, melyeknek színét, mintáját, hosszát lehet – és az előírásoknak megfelelően kell is – variálni a későbbiekben. Az irányítás a Wiimote + Nunchuk duóval történik, viszonylag kézre állóan: a műveletsorokat az analóg karral választjuk ki, a göncöket pedig a Wiimote-tal rakjuk rá a modellre. A választott hölgyet a kifutóra küldés előtt ki kell sminkelni, és meg kell kreálni a frizuráját, ugyancsak az előírt követelmények szem előtt tartásával. Ennél a résznél elég széles skála áll rendelkezésünkre. Haj esetén a frizurán felül színt, speciális vágást és melírt is kérhetünk, sminkeléskor pedig a színes kontaktlencséktől kezdve a különböző hosszúságú műszempillákon át a változatos rúzsokig, arcpirosítókig, szemfestékekig tényleg számtalan – és mutatós! – kreációt álmodhatunk a modellek arcára, a Wiimote-tal végezve a felkenéshez szükséges műveleteket. A megfelelő kiegészítőknek (pl. nyaklánc, fülbevaló, napszemüveg, cipő, harisnya) modellünkre aggatása után következik a kifutó, ahol a Wiimote + Nunchuk páros, vagy az egyensúlyozó pad segítségével haladunk végig. Természetesen az utóbbi az izgalmasabb! A parádé lezárásaképpen a zsűri értékeli nemcsak a ruhát, de a modell sminkjét és haját, en bloc a hölgy egész megjelenését is. Ellenfeleink ugyan nincsenek, csupán arról van szó, hogy teljesítettük-e az előírt feltételeket – melyeknek megfelelni nem túl nagy kihívás. A győzelem jutalma új design darabok, valamint az eredeti műsorról készített képek és videók megnyitása.





Úgyhogy a lényeg nagyjából ennyi. Aprólékként a készítők adagoltak még három mini játékot a főmenübe, melyekben a kifutón való járást és a pózolást gyakorolhatjuk (két player esetén versenyezhetünk egymással), illetve egy fotózáson is részt vehetünk. Utóbbi szerintem igen aranyos, a két kontrollerrel kell a megadott beállításoknak megfelelően képeket készítenünk a modellről.



A grafikáról és a zenéről semmi kiemelkedőt nem tudok írni. A műsorból ismert összes hírességet szó szerint onnan kivágott állóképek formájában jelenítették meg, és a mondataikat, hangjukat is onnan kölcsönözték. A kifutón felcsendülő számok elég jellegtelenek. A ruhák, hajak, sminkek viszont jól néznek ki!



A Project Runway sajnos több sebből is vérzik. Egyik legsúlyosabb sérülése monotonitása, a játékos divattervezői kreativitásának gátat szabó volta, a másik pedig pár órára korlátozódó rövidsége. Szigorúan csak Kifutó-rajongóknak!

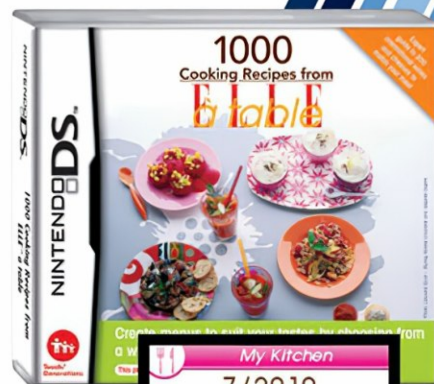
Petúnia

PROJECT RUNWAY

2

Kiadó: **Atari**
Fejlesztő: **Tornado Studios**
Multiplayer: **nincs**
Online: **nincs**
Felbontás: **480p**
Hang: **DPL II**

Ettől Jamie Oliver is hátast dobna!



Amikor RBaly átnyújtotta tesztelésre a hangzatos nevű 1000 Cooking recipes from ELLE a tablé játékot, úgy gondoltam, hogy egy olyan brutál Terrine de foie de volaillét csinálok, hogy be fog tojni tőle a DS. Aztán hazafele menet revideáltam az álláspontom, és a pacal mellett döntöttem inkább, nyers krumplival, amitől meg én rakom tele a gatyát. A játékban elmélyedvén azonban rájöttem, hogy engem félrevezettek! Ez sajnos nem egy szakács-szimulátor, hanem egy közönséges recept gyűjtemény! Mint amilyen a nagyiknak is van általában. Oly nagyon szomorú lettem, mert elhatároztam, hogy akik beküldenek egy képet a négybe vágott, mustárral és oregánóval meghintett DS-ükről a szerkesztőségbe, kisorsolhattuk volna köztük Krisz levágott tincseit.



Szóval, ez egy gyűjtemény. A „főmenübe" lépvén négy opció közül választhatunk: megvizsgálhatjuk a saját konyhánkat (ahol nagyjából el is veszünk a rengeteg almenüben), készíthetünk bevásárló listát bármely ételhez, csekkolhatjuk a recepteket, illetve bort és sajtot válogathatunk a kiválasztott gasztronómiai csodánkhoz. Ennyi. Szerencsére az elkészíthető dolgok listájával nem spóroltak a készítők, jóval 160 fölött van a különleges ételek listája. Összeállíthatunk a családnak akár egy 10 fogásból álló vacsorát is ha kedvünk tartja, csak győzze valaki megcsinálni élőben! Egészen korrekt kis zseb-szakácskönyv lenne, azonban a menük túlvariálása és logikátlan felépítése miatt elvérzik a megvalósítás oltárán, pedig sikerült egészen ritka és ínycsiklandozó ételeket is beválogatni. Ha szeretsz kulinárisan élvezni, akkor tehetsz vele egy próbát, persze csak angol és főzőtudás mellett. Ha azonban kimerülne nálad (is) annyiban a dolog, hogy a kaják képét nyalogatnád a felső képernyőn és meginnál hozzá 6 doboz sört, mondván, hogy milyen jót vacsiztál, nos, akkor ez nem a te (mi) játékod (játékunk). Sörivó-szimulátor mikor lesz?



Hpeti

ELLE à TABLE

3

Kiadó: **Nintendo**
Fejlesztő: **Nintendo**
Multiplayer: **nincs**
Online: **2 fő**
Felbontás: -
Hang: -

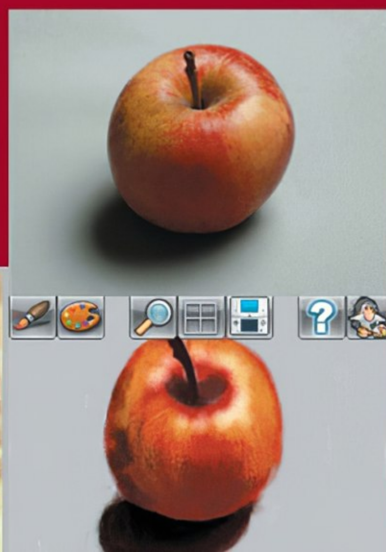
Art Academy™

Gyere kislány, megmutatom a ceruzám…

Picasso, Michelangelo, Monet, Hpeti. Mi a hasonlóság a négy úriember között? Egészen pár nappal ezelőttig semmi különös, csak az elméleti síkon létező tehetségünk nagysága. Most azonban, hogy befejeztem az Art Academy gyorstalpaló zseniképzőjét, bizton állíthatom, hogy egy-két művemet megtekintvén nevük olyan gyorsan fog a feledés jótékony homályába merülni, mint a HB-s ceruzám a puha papírba. Legbüszkébb a „Fonnyadt alma félig üres whisky-s pohárban" rajzomra vagyok.

A viccet félretéve, mindig is irigyeltem azokat az embereket, akik tudnak rajzolni. A jó rajzolókra meg különösképpen berágtam. Én már alsós technika órákon is hármast kaptam, szóval sejthetitek, mennyire vagyok jó a képzőművészetekben. Azt kell, hogy mondjam, bármennyire is szkeptikus voltam az elején, ebben az Art Academyben van fantázia! A játék behelyezése után olyan sok dolgot nem csinálhatunk (Lesson, Free Paint, Demo, Gallery, Camera), de érdemes először a nagyon alapos trainingeken és tutorialokon végigmenni, - ez az alapja mindennek. Az alsó kijelző lesz a vásznunk, a stylus ceruza pedig az ecset, mellyel mentorunk, Vince utasításait követjük. A legkülönfélébb árnyékolási-rajz és radírozási technikákat fogja nekünk megtanítani, amik segítségével jó néhányszor mi is rá fogunk csodálkozni, hogy „jé, ezt mi alkottuk?" Minden malícia nélkül állítom, hogy ez a program hasznos, ugyanis kipróbáltam egy rendes papíron is az itt tanult dolgokat, és jelentem, működik. Nem azt mondom, hogy egyből egy Monet lettem, de a fejlődés érezhető volt. Én jól elbohóckodtam a stuffal, de egy idő után azért bőven meg lehetett unni, bár nyilván a célközönség nem én vagyok. De azt el kell ismerni, hogy amire szánták a játékot, arra kiváló. Ez még mindig egy fullos rajzprogram, így aki ilyesmire gerjed, egészen nyugodt szívvel be is szerezheti.









Hpeti

ART ACADEMY

4

Kiadó: **Nintendo**
Fejlesztő: **Nintendo**
Multiplayer: **nincs**
Online: **nincs**
Felbontás: -
Hang: -





UBISOFT



A Guillemot testvérek – Yves, Michel, Christian, Gerard and Claude – alig múltak el húsz évesek, mikor otthagyták a családi vállalkozást, és megalapították saját informatikai cégüket Guillemot Informatique néven, 1984-ben. A vállalat kezdetben a hardverértékesítésre összpontosított a francia piacon, majd a '80-as évek közepétől a szoftverkereskedelem is bekerült tevékenységi körükbe. 1986-ban a Guillemot testvérek egy szoftverkiadó céget alapítottak. A fiatal kiadó már akkor érdekelté vált a jelentősebb programok értékesítésében, mielőtt bárki álmodni mert volna arról, hogy a szoftveripar egy napon felülkerekedik a filmiparon. A vállalatnak a Guillemot fivérek a Ubisoft Entertainment S.A. nevet (helyes kiejtés: jubiszoft) adták, és már a megalapításkor az volt a fő célkitűzésük, hogy külföldi szoftvereket hozzanak be a francia piacra. 1988-ra a Ubinak sikerült szoftverterjesztési engedélyt szereznie olyan jelentős cégektől, mint az Electronic Arts, Sierra, Microprose, és a Novalogic. A kezdeti megállapodás nagyon hamar partneri kapcsolattá nőtte ki magát, és ennek tükrében a Ubisoft kiadó is kiterjesztette tevékenységét. A szoftverterjesztés mellett játékokat is adaptált különböző nyelvekre. 1989-ben megalapította első leányvállalatát Angliában, majd irodát nyitott az Egyesült Államokban és Németországban. A számítógépipar akkori fejlettségének köszönhetően a játékos közösség még csak egy meglehetősen szűk réteget képviselt, ám a vállalat gyorsan felismerte azt a piaci potenciált, melyet az akkor megjelenő új hardverek képviseltek. A fiatal Nintendo és SEGA konzoloknak új címek egész hadára volt szükségük, ezért a Ubi olyan címekkel támogatta a két konzolt, mint a Star Wars: The Empire Strikes Back és a Street Racer.



A kilencvenes évek elején már sejthető volt, hogy a videojáték-ipar egy új korszakba lépett, de a számítógépes hardverpiac is okozott meglepetéseket. A Sound Blaster hangkártya megjelenésének köszönhetően, az addig néma számítógépek előtt megnyílt a zenelejátszás lehetősége. A Guillemot fivérek informatikai vállalata az elsők között kezdte forgalmazni az új hardvert, jelentős profithoz juttatva ezzel a kiadót. A Ubisoft egyre nagyobb bevételeket könyvelhetett el, így a vezetőség elérkezettnek látta az időt, hogy a vállalat a terjesztés mellett fejlesztéssel is foglalkozzon. Ennek folyományaként 1993-ban fejlesztői engedélyeket szereztek a SEGA-tól és a Sony-tól, majd további irodákat nyitottak Spanyolországban és Olaszországban. 1995-ben megjelent a kiadó első igazán nagy durranása, a Rayman. A game nagy nemzetközi sikereknek örvendett, ezért a vállalat figyelme a családi szoftverek fejlesztésének irányába fordult. A Rayman további epizódjai is sikeresnek bizonyultak. 2001-re 6.5 millió példány talált gazdára belőlük világszerte, és ez a siker szolgált alapul a karakter saját rajzfilmsorozatához. A Rayman sikere lehetővé tette a Ubisoft számára, hogy tevékenységét három fő csoportra ossza: az elosztásra, a kiadásra, és a termelésre; valamint létrehozott egy új szervezetet is szoftvercímei számára.

1996-ban a vállalat részvényeit tőzsdére vitték, megnyitva ezzel az utat a potenciális befektetők előtt. Még ebben az évben egy újabb áttörés történt a PC-iparban. Az Intel MMX technológiájú processzora fejlett grafikai megjelenítést tett lehetővé, így kapva az alkalmon, a cég megjelentette POD nevű játékát, mely kihasználta az MMX utasításkészlet előnyeit. A játék nagyon jól szerepelt a nemzetközi piacon, és csaknem kétmillió példányban kelt el. Szintén jelentős sikereket aratott a fejlesztő másik játéka, az F1 Racing.

A nemzetközi fejlesztési munkálatok mellett tovább folytatódott a kiadó terjeszkedése. Új irodát nyitottak Kanadában, Ausztráliában, Sanghajban, Kínában (itt sikerült a szoftverpiac harminc százalékát megkaparintaniuk), New York-ban, Casablancában, Barcelonában, Milánóban és Tokióban. Később további leányvállalatokat alapítottak Hollandiában, Dániában, és Belgiumban. A konzolgyártók sikerei hatalmas lendületet adtak a kiadó számára. A növekvő PlayStation, Nintendo 64, és SEGA eladások lehetővé tették az olyan Ubisoft címek elterjedését, mint a Rayman, Monaco Grand Prix és a SCARS, valamint kedvezően hatottak a vállalat nemzetközi helyzetére is. 2000-re a bevételek hetven százaléka a francia piacokon kívül realizálódott, a maradék harminc százalékot pedig az észak-amerikai eladások tették ki. A növekvő piacok lehetővé tették újabb partneri kapcsolatok kialakítását, így olyan játéklicenceket sikerült megszereznie a kiadónak, mint a Batman (a Warner Bros-tól), a Donald Duck és a Jungle Book (a Disney Interactive-tól). Még ebben az évben, a kiadó útjára indította a Rayman karakterre alapozott rajzfilmsorozatát, a gyerekek legnagyobb örömére. A nemzetközi terjeszkedés szellemében a cég új fejlesztő stúdiót nyitott Pekingben, és Kínában, valamint új leányvállalatot alapított Brazíliában. A Ubisoft bevételei meghaladták az egy milliárd márkát évente, így a cég bekerült a







legsikeresebb videojáték kiadók Top 20-as listájába. A piaci népszerűségnek köszönhetően a kiadó megszerezte Tom Clancy írásain alapuló játékok jogait, valamint felvásárolta a Sinister Games fejlesztőstúdiót, plusz a szerepjátékok fejlesztésére szakosodott angliai központú Grolier Interactive csapatot. A fejlesztők mellett a terjesztők létszámát is tovább növelték, megvásárolták az olasz központú 3D Planet SpA, és az ausztriai központú Gamebusters vállalatokat.
Az új évezred kezdetén az online multizás a videojáték ipar meghatározó részévé vált, és a Ubisoft arra törekedett, hogy minél nagyobb befolyást szerezzen az online piaci szegmensben. A vezetőség elindított egy új leányvállalatot Ubi Ventures S.A néven, melynek az online fejlesztés lett a fő profilja. A cég a Guillemot Corporationnel együtt megjelent a népszerű online játék felületen: a Gameloft.com oldalon. A Ubi jelentős tőkét fektetett a Ludi Wap S.A nevű cégbe, melynek a mobilfejlesztés volt a fő tevékenységi köre. A kiadó úgy tervezte, hogy a jövőben bevételeinek 40 százaléka az online piacból fog származni. A 2004-es év kicsit rendhagyónak számít a cég történelmében, ugyanis ebben az évben vásárolt 19.9 százalékos részesedést a konkurens Electronic Arts a Ubisoft vállalatban. Ez az üzleti tranzakció kezdetben aggodalommal töltötte el a vezetőséget, ám hosszabb távon mindenképpen hasznosnak bizonyult. 2005-öt a Ubisoft két nagyobb felvásárlással kezdte. Az egyik megszerzett stúdió a német Blue Byte volt, a másik pedig a Learning Company, mely igen jó vételnek bizo-nyult, a stúdió ugyanis legalább nyolcvan címmel növelte meg a Ubisoft addig is széles repertoárját. Szintén ebben az évben részesedést vásárolt a francia illetőségű MC2-Microids kiadóban, és beolvasztotta a







Ubisoft Montreal vállalatba. 2006-ban megvásárolta a Driver franchise-t az Ataritól 19 millió euró készpénzért, a játékot fejlesztő Reflections Interactive programozókból pedig megalakult a Ubisoft Reflections.

A kiadó napjainkban is tovább folytatja sikeres tevékenységét. Mind PC-n, mind pedig a jelengenerációs konzolokon megtalálhatóak a legsikeresebb Ubisoft játékok, és nincs olyan gamer, aki ne ismerné őket. Hogy pontosan melyek ezek? Azt gondolom, erre mindenki tudja a választ, hiszen a Prince of Persia és az Assassin's Creed címeket nem kell bemutatnom senkinek.

konzolcowboy

Krisztől

Hangformátumokról általában



Analóg hangformátumok, avagy mi az a Dolby Surround, Dolby Pro Logic, valamint Dolby Pro Logic II?

A mai napig használatos analóg térhangzású formátumok egy szimpla 2.0-s csatornában is tárolhatóak kódolva, így egy szimpla bal/jobb RCA-val továbbíthatóak, majd az erre megfelelő dekódolóval a sztereóból surround hangzás válik. A kezdetleges Dolby Surround már a '70-es évek közepétől felütötte fejét – zömmel mozikban - 4 csatornás térhangzást nyújtva: bal front, jobb front, center, és mono hátsó. Hátránya, hogy a passzív mátrixos dekódoló rendszerének köszönhetően a center és a hátsó hangfalak jele nem volt képes teljesen elkülönülni. A Dolby Pro Logic az előbbi technológia továbbfejlesztett változata, mely '87-től terjedt el. Immáron aktív mátrixos dekódoló rendszerének köszönhetően képes volt teljes értékű csatornaelválasztásra, az egyes csatornák pedig szélesebb Hz-tartományra. A 2000 óta elterjedt, és széles körben ma is használatos Dolby Pro Logic II már csakis digitális jelfeldolgozással működik. Képes 2.0 csatornás hanganyagból 5.1-eset generálni, ugyanis a hátsó hangsáv immáron sztereóvá vált, a 120 Hz alatti tartományt pedig leválasztja a mélynyomó felé. (A Pro Logic II-nek is létezik már 6.1-estől akár 9.1-esig terjedő továbbfejlesztett változata.)

Digitális hangformátumok, avagy mi az a Dolby Digital?

A Dolby Digital egy olyan 1-től 5.1 hangcsatornáig terjedő kódolási forma, melynél a hangot - veszteséggel – digitális jelbe tömörítik. Az első igazi digitális térhatású mozihang, mely először a Batman Visszatér '92-es bemutatóján debütált nyugati mozikban, és azóta világszerte elterjedt nem csak multiplexekben, de zömmel DVD-ken is, illetve játékoknál. Különlegessége, hogy a korábbi analóg térhatású formátumokkal szemben az 5.1-es kódolás esetében mind a hat csatornát külön tárolják, illetve ugyanígy különállóan dolgozzák is fel, mely sokkal precízebb és tisztább hangot eredményez. A 6 csatorna alapvetően egy front hangfalpárból (az erőteljes hangok, valamint a zene java részéhez), egy középső centerből (a beszédek 99 %-ához), rear hátsó hangfalpárból (főleg különböző térhatású filmbeli hangeffektusokhoz), valamint 0.1-edik csatornaként egy mélynyomóból áll (igazán erőteljes dübörgésekhez, pl. robbanásokhoz). A frekvenciatartomány minden csatornánál 20-tól 20 ezer Hz-ig terjedhet, kivéve a mélysugárzót, mely a 3 és 120 Hz közötti frekvenciákat kezelheti, de utóbbinál inkább a 20-120Hz-et használják, illetve a front hangfalakat gyakran 80Hz-ig engedik lemenni, míg a mélynyomó át nem veszi a munkát, a center és hátsó hangfalakat pedig sokszor csak 100Hz-ig engedik. Ahogy egy videónál is az adatátviteli sebességtől függ a képminőség, úgy a hangformátumoknál is ez a döntő tényező. A Dolby Digital 32-től egészen 640 kilobit/másodpercig terjedhet, ám angol 5.1-es DVD hangsávokon többnyire 448-at érnek el, magyar szinkronoknál pedig általában – sajnos csak – 384-et, vagy még annyit sem. (A Dolby Digital – csatornaszámozás nélkül – önmagában még nem garantálja a teljes 5.1-es térhangzást, gyakoriak a 2.0-s sztereó hangsávok is, ezek többnyire csak 192 kilobit/másodperces átviteli sebességet használnak). A formátumot hívhatják szimplán DD-nek, vagy a tömörítési eljárás angol – Audio Coding 3 – elnevezése miatt AC3-nak is, számítógépen pedig a videókhoz tartozó Dolby Digital hangfile ac3-as kiterjesztésű. Továbbfejlesztett 6.1-es, 7.1-es, vagy akár 13.1-es magasabb adatrátájú változataival most (még) ne foglalkozzunk.

Mi az a DTS?

A Dolby Theater Systems a Dolby Digitalhoz hasonlóan egy 5.1 hangcsatornáig terjedő veszteséges digitális hangtömörítési forma. Házimozi rajongók nem véletlenül kedvelik jobban, hiszen adatátviteli sebessége 64-től 1536 kilobit / másodpercig terjedhet. 5.1-es hangsávoknál gyakran 754.5-ös vagy 1509.25-ös adatrátát használnak, mely lényegesen részletesebb, és érezhetően erőteljesebb hangzást eredményezhet a Dolby Digital-hoz képest. A prózai ok, amiért mégis szinte minden DVD film DD 5.1-et használ, és csak ritkább esetben van felkínálva – opcionálisan(!) – a DTS hangsáv, abból a hátrányból ered, hogy egy ilyen adatrátájú hangfile értelemszerűen jóval nagyobb helyet is foglal a lemezen. Az első DTS mozifilm az 1993-as Jurassic Park volt, és míg (analóg moziknál) a Dolby Digital adatokat a filmtekercsen tárolják, addig a DTS hangsávot egy külön tárolón (pl. CD vagy merevlemez), majd egy időzítővel lejátszáskor összekapcsolják a filmmel. Ennek előnye, hogy a hangzás a filmszalag sérültebb részeinél is változatlan marad, míg több magyar filmszínházban is lehetett már tapasztalni az évek során, hogy olykor egy-egy röpke pillanat erejéig a Dolby Digital hang átvált analógra. A Dolby Digital-hoz hasonlóan a DTS-nek is lett azóta továbbfejlesztett 6.1-es, valamint sokcsatornás hipermagas adatrátájú utódja, egyelőre zömmel HD filmek támogatásához.



Milyen hangformátumokat támogatnak a konzolok?

Vegyük a sort végig a kezdetektől, egészen az előző generációkig. Nem is gondolnánk, hogy a térhangzás konzolokon milyen korai időkre is nyúlik vissza, hiszen pl. Dolby Surround támogatás már PlayStationön is akadt, sőt ráadásul már a SNES(!!) idejében is, persze igen kezdetleges formában, így igazán előtérbe csak az előző generációban vált a dolog.





Kezdjük a sort a GameCube-bal, és rögtön vegyük ide a Wii-t is, hiszen mindkét esetben csak analóg bal /jobb RCA audio kimenetre volt/van lehetőség (kivéve a különleges Panasonic Q változatot optikai kimenettel). A különbség az, hogy míg GC-n a játékok minden esetben legfeljebb csak analóg Dolby Prologic II hangzást „támogathattak", addig Wii-nél ez már alap, de digitális hangtámogatás még ott sincsen. Mint utólag megtudtam, jópár Dreamcast játék esetében is előfordult a Dolby Surround, valamint néhány kirívó esetben akár a Dolby Pro Logic II támogatás is, igaz, inkább csak mozis átvezetőknél (pl. Shenmue vagy Code Veronica), nem pedig ingame.



A sort a PS2-vel folytatjuk, mely optikai kimenetével már Dolby Digital 5.1-et is támogatott játékoknál, igaz, továbbra is csak átvezetőknél (Pl. Metal Gear Solid 2), míg ingame visszaváltott analóg Pro Logic II-re. Érdekességképpen azonban először az Electronic Arts vezette be 2001 végétől néhány játékánál a DTS támogatást (pl. NHL és SSX sorozat), melyet később más kiadók is átvettek. Ugyan nem teljes 5.1-es hangsávról volt szó, csupán DTS 4.0-ról, a hangminőségbeli különbség mégis magáért beszélt.

Az első igazi ingame-generált digitális hangzást az Xbox nyújtotta általános sztenderdként, azaz elviekben minden Xbox játék 5.1 csatornát adott le Dolby Digital kódolással, ám volt, hogy nagyritkán csak a fronthangsáv szólalt meg, sőt valamilyen érthetetlen oknál fogva egyszer találkoztam egy „only" Dolby Pro Logic II-es címmel is. A játékok hangzása itt már hatalmas fejlődésen esett át, a dübörgéseknek és robbanásoknak igazi ereje lett, egy jól beállított hangrendszerrel pedig igazi térhangzást tapasztalhattunk (tegyük hozzá, hogy utóbbi téren azért pl. a Gamecube sem panaszkodhatott a „szimpla" Pro Logic II-vel, lásd mondjuk Resident 4). Igazán filmessé azonban az Xbox 360 játékok hangzásai váltak először, akár a DVD filmek hangsávjainak tisztaságát és részletességét is megközelítve.

A sort pedig végül a PS3 zárja, mely már nem csak DD 5.1-et, de egyre több játék esetében ingame DTS hangzást is támogat (pl. Uncharted vagy Killzone 2), sőt egyre több fórumon olvasom, hogy képes tömörítetlen adatként, lineáris PCM jellel közvetlenül generált 7.1-es digitális hangzást egy az egyben továbbítani erre alkalmas erősítőkbe, ráadásul nem csak néhány, hanem elvileg már 100-nál is több cím esetében.

Mi szükséges a térhangzású játékhoz?

Az analóg térhangzást – Dolby Surround-tól Pro Logic II-ig – egy szimpla kétcsatornás bal/jobb (fehér/piros) RCA továbbítja, mely az idevágó konzolokon természetesen alapból rendelkezésre áll, így ezeket szimplán csatlakoztassuk egy erre alkalmas hangrendszerbe, majd aktiváljuk a dekódert. RGB-s Scart kábelek esetében dugjuk a csatlakozót a TV-be, majd használjuk annak RCA-s audio kimeneteit a hangrendszerhez. (TIPP: ha nincs ilyen kimenet, akkor lehet trükközni a fülhallgatós jack dugóval, vagy egy közbeiktatott videomagnóval.) Xbox-nál és Xbox 360-nál minden esetben olyan videokábelt vásároljunk, melyen van optikai digitális audio kimenet, és értelemszerűen vásároljunk hozzá egy optikai (vagy más néven toslink) kábelt a digitális hang továbbításához. Nem kell, hogy méregdrága legyen, de nem árt, ha minőségi aranyozott (ugyanez igaz a HDMI-re is). PS2-nél és PS3-nál alapból van a gépen optikai kimenet, ám míg Xbox 360-on sok fórumon olvasni problémákat 5.1-es továbbításról HDMI esetében (tehát az optikai kábel a tuti), addig PS3-on ez alap, sőt a modern 7.1-es hangformátumok (lásd Dolby TrueHD és DTS HD Blu-ray filmeknél) eleve csak HDMI-n át jelennek meg. Ilyenkor az erre alkalmas 7.1-es házimozis erősítőhöz kössük HDMI-vel a PS3-at, majd innen továbbíthatjuk egy második HDMI-vel a képet a HDTV-be.

A hangrendszerünk optimális kiválasztása egy hatalmas témakört ölelne fel, melybe most nincsen helyem belemenni, de elöljáróban legyen annyi elég, hogy hosszútávon egy erősítővel (receiverrel) járunk a legjobban, melyhez saját magunk választunk 5.1-es hangfalszettet. Ez ma már – ha igazán ügyesek vagyunk – akár 60-80 ezertől is megvalósítható, de célszerűbb legalább(!) 100 ezret áldozni rá. Ugyanakkor ma már bármelyik divatos kompakt „minden egyben" házimozi is megteszi. Hangzásban ugyan elmaradnak a különálló komponensektől, viszont akár feleannyiból is megúszhatjuk, mindössze arra figyeljünk, hogy legyen(!!) rajtuk RCA analóg, valamint optikai digitális hangbemenet. Ugyanezen feltételek teljesüljenek akkor is, ha külön játékra kínált olcsóbb hangcuccot, vagy esetleg olcsóbb számítógépes hangfalakat vásárlunk, és eleve NAGYON(!) figyeljünk ezek hátulütőire, miszerint sajnos még az 5.1-es kivitelek esetében sincsen rajtuk mindig Dolby Digital, DTS, valamint Pro Logic II dekóder (hiszen a jelfeldolgozást általában a hangkártya végzi), márpedig mindháromra szükség van.

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

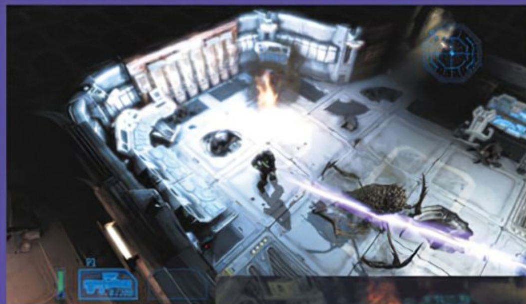
Ár: 11.99£ / 800 MS Pont

Alien Breed Impact



Az Alien Breed mögött álló Team-17 csapata nem csak a Worms sorozatról híres, hanem erről a közel 20 éves, felülnézetes akciójátékról is. A progit elkezdve rögtön az események sűrűjébe csöppenünk. Egy bolygó körüli pályán lévő hajón szolgálunk mérnökként (Theodore Conrad néven), mikor is beüt a krach, pontosabban egy óriási rázkódás után rájövünk, hogy valami tényleg „beütött": ez nem lesz más, mint egy másik, elsőre kihaltnak tűnő űrjármű, ami a hajónkba fúródott. Nem elég, hogy a baleset hatására elkezdünk a biztos megsemmisülést jelentő légkör felé sodródni, gyilkos idegen lények özönlenek át, és próbálnak megölni minket. Feladatunk tehát nem csak a túlélés lesz, hanem az is, hogy szétválasszuk valahogy a két roncsot.

Az öt órás kaland leküzdésében segítségünkre lesz MIA, a számítógép, valamint hat fegyver (lángszóró, géppuska, stb.) is. A feladatok az ellenfelek legyőzésén túl viszont nem valami változatosak, néha kártyát kell keresgélnünk a továbbjutáshoz, máskor meg bajba jutott túlélőket kell megsegítenünk. A pályák végén kiértékelést kapunk a teljesítményünkről, és online ranglistán láthatjuk ki a helyi Ripley.





Újdonságként kétfős offline és online is egyaránt játszható co-op mód is szerepel a játékban, ilyen az eredetiben nem volt, viszont ez még kevésbé változatos, mint Theodore története.

A látványért az Unreal grafikus motor hármas számú verziója a felelős, így erre biztosan nem lesz senkinek panasza. Igaz, számomra a kamera kicsit távol helyezkedik el, de a képi összhatás végeredményben igen hangulatos lett: a többnyire félhomályba burkolózó folyosókon néhol szikráznak a kapcsolók, mindenfelől furcsa neszezést hallani, és már várja az ember mikor ugrik rá valami a következő sarok mögül, tisztára mint az Alien filmekben!

Akik tehát szeretik a komor hangulatú túlélésre összpontosító akciójátékokat, és már túl sokszor játszották végig a Dead Space-t, azok ne hagyják ki. Annyit érdemes még tudni, hogy a PSN változat ugyan jóval később jelent meg, de így volt idő kisebb változtatásokat eszközölni az egyes ellenfelek kinézetén, illetve ebbe a verzióba került egy plusz pálya is (Prológus), valamint egy olyan bolt, ahol tudjuk fejleszteni a cuccainkat.







Ár: 3.99£

Young Thor

Ebben a skandináv mitológiát némileg szokatlan módon feldolgozó, PS3-on és PSP-n is egyaránt játszható Minis szoftverben magát a villámok urát, Thort alakíthatjuk, egy rajzfilmszerű grafikájú, 2D-s akció-platformer keretében.



A történet szerint Ygddrasilt, avagy a Világfát igen nagy veszély fenyegeti. Ennek a kilenc világot (vagy ha jobban tetszik létsíkot) egybefogó, égig érő növénynek a gyökerei közt rejtőzik a Végzet Kútja. Három fiatal leány (a három Norn) vigyázza a kút különleges vizét, és alakítják a halandók, s halhatatlanok sorsát. A fenyegetést a holtak világának (Helheim) úrnője Hel jelenti, aki elrabolja a Nornokat és emiatt a Fa elkezd haldokolni, ezzel párhuzamosan pedig közeleg a Ragnarok is, a világ végét jelentő utolsó összecsapás. Ezt kell megakadályoznunk az ifjú Thorral.



Utunk Ygddrasilhoz tehát az emberek világán, azaz Midgardon fog keresztül vezetni. Kis, vörös hajú főszereplőnkkel élőholtak és goblinok egész hadán kell keresztül verekedni magunkat, akik után tapasztalati pontokat kapuk, a szintlépésekkel pedig olyan varázslatokat sajátíthatunk el, mint pl. a villámszórás. A harcban még segítségünkre lesz nyolc nagy hatalmú tárgy is, amelyeket szép sorban fogunk megszerezni: ilyen lesz pl. a szárnyas sisak, amit már a közel másfél tucatnyi pálya közül az elsőn megkapunk (ezzel tudunk majd magasabbra ugrani). A pályák egyébként teljesen úgy festenek, mint a LittleBigPlanet-ben: egy PSP-s játékhoz képest is szép, színes környezetben fogunk félig elsüllyedt viking hajókon ugrálni, nagy csarnokokat járhatunk be, így továbbjutva célunk felé a zord északi tájakon.

Egyetlen negatívumot tudok felhozni a játékmenettel kapcsolatban: vannak olyan szakaszok, ahol addig nem fogunk tudni továbbmenni, amíg az ott levő összes ellenséget fel nem aprítjuk, mint mondjuk a Devil May Cry-ban. Ez némileg megtöri a folyamatosságot, kicsit úgy éreztem, így akarják kitolni a játékidőt. Mindettől függetlenül egy igen tartalmas játékot tudhattok magatokénak, ha beruháztok a fiatal Thor kalandjaira!







Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont

CASTLE CRASHERS

CASTLE CRASHERS



Két éve már, hogy megjelent ez a díjnyertes beat'em up játék az XBLA-n, amelynek akkora sikere volt, hogy megkockáztatom e nélkül talán a nemrég bemutatott Scott Pilgrim, és a Shank sem készült volna el.



A Castle Crashers egy évvel azután, hogy más platformra is bejelentették, végre elkészült; ideje, hogy barátainkkal a kardok tengerébe vessük magunkat!
A többes számot nem véletlenül használtam, mert igaz ugyan, hogy vért izzadva, egyedül sem lehetetlen végigvinni a játékot, de a csapatjáték itt sokkal nagyobb élményt ad, akkor az igazi, ha másokkal egyetemben (max. 4 fő) eredünk a király ellopott kristályának nyomába, és derítjük fel a négy megmentésre váró hercegnő körül bonyolódó történetet.



Ami rögtön szembetűnik, az a program egyedi látványvilága, mert körülbelül úgy fest az egész, mintha egy hat éveseknek szóló rajzfilmben megjelenne az összes fantasy klisé: a figurák elnagyoltak, ráadásul megmosolyogtató animációkat készítettek nekik. Elég ránézni az ostrom alatt levő kastélyra (ez az első pálya), és rögtön le fog jönni, hogy van valami megfoghatatlan dolog abban, ahogy tálalják a Castle Crashers-t, valami gyermekien komolytalan, ami áthatja az egész játékot, de pont ez adja meg azt a pluszt, ami miatt nagyon meg lehet szeretni.

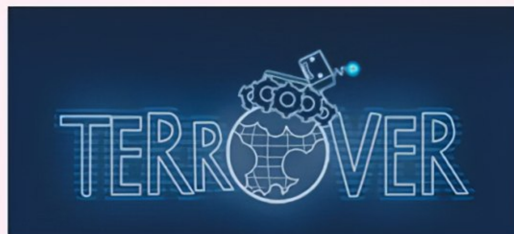
A királylányok utáni hajszában a mély erdőktől, a fagyos síkságokig mindent fel fogunk forgatni, és megannyi ellenfél fog kardunk nyomán elhullani. Eközben nem kevesebb, mint 99 szintet léphetünk, rengeteg fegyvert és varázslatot vethetünk be (a zöld lovag pl. mérgezni tud, a narancs tüzet képes varázsolni, stb.), amit viszont máshol még nem láthattunk, azok a kis familiáris állatkák, amiket a pályákon elszórva találhatunk, körülöttünk lebegnek, és felturbózzák a tulajdonságainkat.
Sajnos ez sem éppen egy hosszú játék, de az Arénában más játékosok ellen is próbára tehetjük magunkat, továbbá az XBLA-féle „All You can Quaff" módot a PSN változatban lecserélték egy kétszer négy fős röplabdázós minijátékra. Az újabb verzió e mellett megkapta az összes korábbi letölthető tartalmat és a sokat kritizált csatlakozási problémák is javításra kerültek, de bármelyik gépre veszitek is meg a progit, nagy élménnyel gazdagodhattok vele.





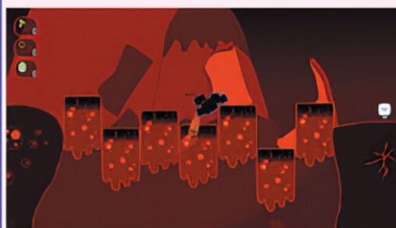


Ár: 9.99£



Szerintem nincs olyan PSN játékokat kedvelő gamer, aki ne találkozott volna már a Creat Studios valamelyik alkotásával: ott van például a puzzle elemekre épülő Cuboid, vagy a Mushroom Wars című stratégia, ami konzolokon a ritkaság számba menő stratégiai játékok táborát erősíti. A fejlesztők legújabb játékukban ezt a két stílust ötvözték: a TerRover-ben ugyanis egy kis többkerekű robot felett vesszük át az irányítást, vele kell átverekednünk magunkat – a szó szoros értelmében – az egyébként nem túl hosszú pályák tömkelegén, és minden tudásunkat latba kell vetnünk, hogy az előttünk álló egyszerűnek tűnő feladatokat megoldjuk.









Legnagyobb ellenségünk a gravitáció lesz, pontosabban az a fizikai rutin, amit a játék alá programoztak: ahhoz ugyanis, hogy a lehető legrövidebb idő alatt elérjük a célunkat, rengeteg bukkanón és platformon kell felkapaszkodnunk, áthajtanunk. A probléma mindössze annyi, hogy igen könnyen fel tudunk borulni, és fel is fogunk, számtalan alkalommal. Ekkor pedig elővesszük problémamegoldó képességeinket és elemezzük a helyzetet: hogyan is jutok én el az időnként átforduló platformon a túloldalra? – szól a kérdés: általában van egy „okos" megoldás, de lehet „izomból" is próbálkozni. A dolog vége viszont úgyis mindig ugyanaz lesz: földhöz vágott kontroller és az idegességtől bíborszínt öltött fej. Annyi engedményt legalább adtak a készítők, hogy ha lehetetlen helyzetbe kerülünk, és nem tudunk mondjuk egy mélyedésből kievickélni, akkor a LittlebigPlanet-hez hasonlóan fel tudjuk magunkat robbantani, és a közelben újraéledünk. Bizonyos pályaszakaszokon speciális járműre lesz szükségünk, pl. lesz olyan, hogy a plafonon levő mágneses mezőt kihasználva fogunk tudni csak továbbjutni, ehhez pedig a mindenfelé elszórt kis csavarokat kell gyűjtenünk, mint a Ratchet & Clank sorozatban, hogy új, speckó képességekkel bíró járművet szerezhessünk.
A grafika leginkább a Gravity Crash-ben látottakra emlékeztetett: élénk színű, stílusos, alig pár vonalból megalkotott környezeteket barangolhatunk be a tüzes-jeges bolygók mélyén.
A TerRover többjátékos módozataiban négyen vehetjük fel egymás ellenében a küzdelmet (pl. verseny), de kizárólag offline, és sajnos ez is legalább annyira idegesítő tud lenni egy idő után, mint az egyjátékos rész megpróbáltatásai, ezért összességében csak a kötélidegzettel bíró, kitartó játékostársaimnak tudom ajánlani ezt a játékot!





Ár: 1200 MS Pont

Lara Croft and the Guardian of Light

A Tomb Raider-sorozat mellékágaként Lara Croft kalandjaiból is kapunk egy keveset a Summer of Arcade 2010 címek soraiból (PSN-re később érkezik), méghozzá egészen egyedi stílusban, eltérve a megszokott akció-kalandtól. Női Indiana Jones-unk ezúttal kissé kevert stílusban, részben a „két analóg karos" árkád shooter címekre hajazva, részben pedig az izometrikus akció játékok felé közelítve tér vissza, némi szerepjáték elemet is tartogatva. Maga a történet nem mélyül el olyan erőteljesen, ellentétben a szériában megszokottakkal, de ez nem is feltétlenül baj.



Röviden és tömören, a helyszín ismét Közép-Amerika, ahol egy 2000 éve fogva tartott emberfeletti Totec hatalomra törését kell megakadályozni. Ahogy azt már megszokhattuk a sorozatban, most sem szűkölködünk akcióban, harcokban, valamint ügyességi részekben, ám itt most még nagyobb hangsúlyt fektettek a különböző rejtvények megfejtésére, valamint cuccok gyűjtögetésére, és már a fegyvereknél is egész kis repertoárból válogathatunk majd. Ami érdekesség, hogy számos teremben találunk fejtörős, illetve ügyességi bónuszfeladatokat, melyekkel extra ajándékokban részesülünk, gyarapítva kalandjaink során szerzett kincseinket. Nagy szerepe lesz – végtelenül újratermelődő – dárdánknak, mellyel nem csak harcolhatunk, de segítségével falakat is megmászhatunk, valamint szokás szerint használatba vehetjük jól megszokott „Grappling Hook"-unkat, mellyel speciális pontokat kijelölve, és elkapva átlendülhetünk mélységeken, vagy nagyobb falakat mászhatunk meg. Lara folyamatosan képes fejleszteni képességeit, amitől pedig igazán egyedivé válik a kaland, az a szériában eddig nem tapasztalt kooperatív mód, ám sajnos csak offline módban. Audiovizuális tekintetben is egész jól teljesít, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy nem teljes értékű játékról van szó, és még ha nem is akarjuk mindenáron az összes titkot felfedezni, akkor is jó 6 órás kalandban lehet részünk, mely megéri az árát.



XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont

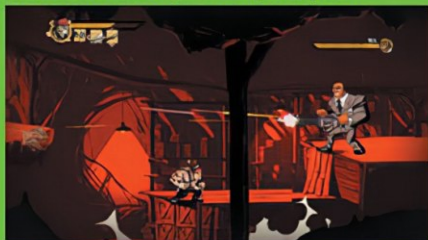
Shank



Shank kezdőjelenetei engem leginkább a Desperado-ra emlékeztettek, ahol jóvágású brutális hősünk betér egy mexikói kocsmába, és nemes egyszerűen leméészárolja a népet, hogy bosszút álljon legfőbb ellenségén. Jó öreg 2D-s scrollozós beat'em up, kőkemény 3-4 órás akcióba sűrítve, de mindeközben vagy ezer rosszfiút felsorakoztatva, nem beszélve a lépten-nyomon feltűnő böszme boss-harcokról. Ellenségeink egész sora támadhat ránk, egyszerre akár egy tucatnyian is, fegyverekből pedig nem bánnak velünk szűkmarkúan, hiszen az alap kis késünktől kezdve a géppityun és puskákon át egészen a láncfűrészig bármit bevethetünk, de rendelkezésünkre állnak kisebb bombák is. Léteznek különböző közelharci elemek, habár nagyobb csetepatéknál szinte már kisebb káoszba is fulladhat a bunyó, de mégis könnyen ráérezhetünk a mészárlásra. Shank kegyetlenül brutális, szemünket nem kímélve a rengeteg vértől, és darabolt testrészektől, igazi Quantin Tarantino, illetve Robert Rodriguez kiadásban, ám mindez persze poénos képregényes kivitelben, így egyetlen percig sem kell igazán komolyan venni.



A szimpla ügyességi játékelemek és maga a harc elsajátítása nem okoz nagy nehézséget, így szinte azonnal belecsöppenünk a tutiba, és rövid időn belül igazán élvezetessé válhat, ha tetszik a stílus, még akkor is, ha maga az alapelgondolás nem túl változatos. Persze némely boss-harc okozhat kellemetlen meglepetéseket, de úgy érzem, az alap nehézségi szint pont megfelelően lett belőve, és egyébként is lépten-nyomon checkpointokba csöppenünk. Hardcore játékosok persze kapnak nehezebb fokozatot, ráadásul checkpointokat is kilőve. Negatívumként említhető a nem túl hosszú játékidő, amit talán még egyszer teljesítünk nehezebb fokozaton, illetve kipróbáljuk az offline koop módot, de aztán ennyi. A Shank mégis csinos, poénos, és nem mellesleg rendkívül akciódús, valahol a régi árkád bunyós cuccok előtt tisztelegve, úgyhogy akinek a demo fekszik, az a teljes játékkal is elégedett lesz.





PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

Plants vs. Zombies

Kevés olyan beteges játékötletről hallani, mint a soron következő árkádcímünk. Növények zombik ellen? Te jó ég! Pedig a címben semmi költői túlzás nincsen, egy stratégiai játékot takar, melyben saját kis kertedben fejlesztheted növényi bázisodat, nehogy letarolják otthonodat a kretén zombihordák. Segítségedre lesz még egy istenesen debil szomszéd, aki bárgyú „dárbidi dábidi dübádá" nyelven kedvesen bemutatkozik, hogy „Deppie Dave-nek hívnak, de hívhatsz nyugodtan Deppie Dave-nek", hehe. Alapjaiban egy mini RTS-t képzeljetek, ahol a kertben elkezdheted pakolni támadó





virágaidat, ám bázisod felépítéséhez mindenek előtt napenergiára van szükség, melyet főleg napraforgókkal vonzhatsz hatékonyabban (este és egyéb szinteken más növényekkel), majd a kurzorral szimplán begyűjtögeted a képernyőn a megjelenő napocskákat. A védelemnek persze számos formája akad, a zombik pedig több helyről is támadhatnak, a lényeg, hogy megtaláld az egyensúlyt az idő, a védelem minél szélesebb kiterjesztése, és természetesen az erősség között, de mindez már az első percektől pofonegyszerűen adja magát, és kifejezetten élvezetes. A lassan botorkáló zombik amúgy is rátesznek még egy lapáttal a hangulatra, lomha „agyaaaak" csatakiáltással támadnak, de belőlük is számos fajta van, pl. a narancssárga terelőkúpot viselő zombik erősebbek, vannak párban járók, olimpikon rúdugró kollégák, láttam gumikacsán evező támadó egységet, rögbijátékosokat, stb.

Már azon hatalmasat röhögtem, mikor az egyik egy agyas zászlót lebegtetett a csatában. Mindez persze csak az alap, hiszen a 44 szinten egyre betegebb módon váltogatják nem csak a helyszíneket, de lehetőségeink tárháza is egyre növekszik a kihívással együtt, így a végére hatalmas csaták alakulnak ki. Itt sincs azonban még vége a mókának, hiszen kismillió minijátékot kínálnak, akadnak különböző – pl. survival – módok, küzdhetünk egymás ellen, vagy éppen koop módban közösen, szóval röviden és tömören az utóbbi idők egyik legőtletesebb (betegesen poénos) árkádcímével van dolgunk, mely személyes kedvencemmé vált.



XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

Blacklight Tango Down



Árkádjátékok fejlesztésénél mindig is nagy előny volt, hogy relatíve szabad kezet kaptak a csapatok, egy ötlet kivitelezéséhez pedig nem kell feltétlenül dollármilliókat invesztálni, vagy teljes játékokat teljesíteni, elég akár egy-egy feature-t kiemelni, jelen esetünkben egy online multira koncentráló háborús FPS-t, a kb. nulla gyakorlattal bíró Zombie VR Studios-tól, a némileg nagyobb tapasztalattal bíró – ám nem éppen minőségi játékairól híres – Ignition Entertainment támogatásával. Egy szigorúan online multi elgondolása viszont adja magát, és van egy olyan sejtésem, hogy rövidesen más csapatok is csatlakozni fognak a kivitelezésben.



A szcenárió egy sötét közeljövőben játszódik, ahol egy elszabadult vírus megváltoztatja az emberek viselkedését, és fájdalommentes agresszív kvázi zombikká változtatja a fertőzötteket, így a Blacklight csapatra vár a feladat, hogy rendet teremtsen. Gyenge háttérsztori? Döntse el mindenki saját maga,



habár sok jelentősége amúgy sincsen, hiszen rögtön beledobnak minket a multis mély vízbe, minden jellegű bevezető nélkül, leszámítva talán a 4 szimpla küldetést speciális feladatokkal, de ezzel ki is fújt a játék single része. 16 online játékos módok a megszokott alap multis mókákkal, valamint több olyan csemegével, mint a Counter Strike jellegű bombás küldetések, vagy az „utolsó emberig" csapat deathmatch-ek. Maga az irányítás talán korrekt, de hiába az Unreal 3-as motor, a fizika elég szimpla, bármelyik komolyabb modern háborús FPS-el szemben alul marad. Fegyverrepertoárunk azonban tisztességes, összesen akár több száz féle kombináció közül is válogathatunk, hogy milyen felszereléssel szálljunk harcba. 12 térkép, és jó pár hangulatos multi mód, mely tulajdonképpen megéri az árát, de a Modern Warfare és Battlefield sorozat, vagy akár a képzelgő Medal of Honor mellett én inkább csak kísérletező kedvűeknek ajánlanám, illetve bőven elég arra az az egy óra, amit a demo amúgy is enged. A Blacklight emellett PSN-en is meg fog jelenni hamarosan.

XBOX LIVE arcade

Krisz

Szollár Gergővel

THE HOST
A gazdatest



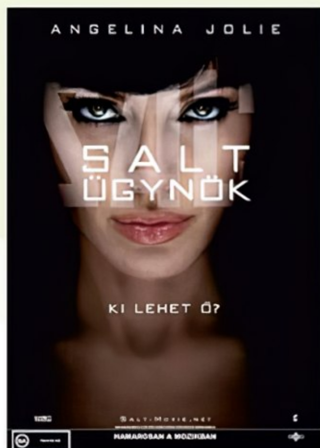
Egy új óriásszörnyes koreai béfilm számunkra, itt a modern és felvilágosult Európában körülbelül annyira lehet érdekes, mint a magyar celebvilág történéseinek taglalása... bárhol. Ehhez mérten a felesleges alcímmel ellátott The Host – A gazdatest megtekintésétől se vártam többet egy kis adag bűnös élvezetnél, de Bong Joon-ho munkájának mégis sikerült meglepnie.
Eleinte még a zsánerben szokásos kerékvágásban zajlanak az események: gondatlan tudósok csomó vegyszert pumpálnak a Han folyóba, ahol – bumm! – villámgyorsan megszületik a csápos, fogas, nyálkás és persze legfőképpen masszívan életveszélyes szörnyeteg. Eközben pont ama víztömeg partján egy kis kajás standra helyeződik át a fókusz, mely létesítmény öreg tulajdonosa narkolepszia-gyanús bamba fiával, illetve annak bájos unokájával tengeti az életét. Miután jól kigyönyörködtük magunkat a kispolgári lét szépségeiben, már támad is a bevadult lény, az éppen pincérként funkcionáló fiú pedig vad menekülésbe kezd. Itt van egy nagyon jópofa rész, ahol a helyszínen lévő öntudatos, ránézésre amerikainak tűnő turista merészen kiáll a hegyomlásnyi szörny ellen és pár másodpercig teljesen úgy tűnik, mintha az új főszereplőt látnánk... majd a kreatúra elfogyasztja a rosszkor, rossz helyen pattogó embert, ezzel tulajdonképpen sommásan leszámolva a távol-keleti trendeket majmoló amcsi filmekkel, illetve azok kliséivel. A félhumorosra hangolt üldözési szekvencia végén a bénacsávó húgát magával ragadja a rém, majd befut két rég látott testvére (íjászbajnok csaj és üzletember srác), hogy aztán közösen kerülhessenek karanténba. Az eseményeknek egy titokzatos telefonhívás ad új lendületet, mely során a halottnak hitt kislány közli, hogy jól van, egy csatornarendszerben raboskodik és menjenek érte, lehetőleg valami baromi gyorsan. Fel is kerekednek íziben, hogy a laborból megszökve megkeressék a fruskát, de a hegyomlásnyi vegyi anyag hulladék melléktermék mellett az őket üldöző katonai osztaggal is fel kell venniük a harcot.



A trash-horror vígjátéki elemekkel való párosítása nem új keletű találmány, ám karakterábrázolás szempontjából már kevéssé rózsás a helyzet a sokkerek ezen szegmensében. A Host ilyen szempontból (is) kilométerekre előzi pályatársait, hiszen az olyankor már szatírába hajszolt humoros elemek (az áldozatok fotói előtt gyászoló tömeg közepén előadott tömegbunyó igen emlékezetes pillanat) mellett a társadalomkritikai, ill. drámai vonulata is akad a tárgyalt alkotásnak. A diszfunkcionális família hátterét vizsgáló jelenetsorok pár másodpercre feloldják a film 99%-ára kitett hatalmas idézőjeleket, de a nagypapa által előadott, múltba révedős monológot jellemző módon maga a rendező zárja rövidre egy poénnal. Ebből is látszik, hogy a téma nincs túlgörcsölve, nyilvánvalóan a forgatókönyvíró is sejthette, hogy nem feltétlenül ezen mozgókép keretei között kéne megfejtenie a családon belüli elhidegülés kérdését, viszont a kapott plusz így is pont elég arra, hogy a műfajban megszokottnál jóval árnyaltabb karakterekért lehessen szorítani közel két órán keresztül.
A The Host – A gazdatest a maga nemében tökéletes alkotás, folyamatosan magasan tartja az adrenalin szintet és ehhez nem kell lemennie kutyába, de ha kell olyan húzásokat is meglép, amik a kurrens nyugati rémfilm hagyományokban tabunak számítanak. Csápok, sikítozás, kacagás, akció, horror és dráma egy filmen belül. Mi kellhet még? Ja, csöcsök, de hát mint tudjuk senki/semmi sem tökéletes...

The Host - A gazdatest /Gwoemul/
Műfaj: *Trashhorrortársadalom-kritikusdráma*
Rendező: *Bong Joon-ho*
Szereplők: *Song Kang-ho, Byeon Hee-bong, Park Hae-il, Bae Doona*
DVD forgalmazó: *Budapest Film*

SALT ÜGYNÖK



Evelyn Salt, a férfiakat megszégyenítő képességekkel rendelkező CIA ügynök egy balul elsült akciót követően az aktív terepmunkát a lényegesen kevesebb veszélyt rejtő aktatologatósdira cserélné, hogy minél több időt tölthessen pókász (arachno-izé) férjével. Nyilván ha ez sikerülne, abból nem lenne film, vagy legalábbis nem ilyen, szóval jön egy Amerika felé pártforduló orosz rosszarcú és bevádolja azzal, hogy igazából kém és gyerekkorától fogva arra képezték ki, hogy megölje a mitadisten' pont másnap idelátogató szintén orosz elnököt. A csaj persze mindet kikéri magának, de aztán inkább mégsem dumálja ki magát, hanem jól elmenekül, mert állítása szerint a férje élete veszélyben forog. Ex-kollégái utána vetik magukat, de a teremtés koronái erőfölényük ellenére sem tudják kézre keríteni a harcias hangulatú hölgyet, aki mellesleg Yamakasi-szerűen képes ugrálni liftaknákban és száguldó kamionok között. Imigyen fogócskázva felvirrad a nagy nap és Evelyn megváltozott külsővel máris ott sertepertél az államfő nyilvánosság elé lépésének helyszínén, de játékidőben még csak kábé félúton járhatunk…
Mi történik akkor még? Nagyjából minden, ami a zsánertől elvárható: akció, dráma, átverés, flashback, ármánykodás és persze sok lassított felvétel. A politikai thrillerek terepén otthon lévő (Tűzvonalban/Férfias játékok/Végveszélyben) Phillip Noyce láthatóan a Bourne-trilógia által hagyott űrt próbálta betölteni legújabb produkciójával, szerinte azonban az új korok szuperkémje nem emlékeit kutató exügynök vagy angol sudribunkó, hanem maga a Lara Croft, aki pár másodperc alatt tisztítószerből és széklábból képes puskát fabrikálni... miközben persze remekül mutat a vásznon.
Angelina Jolie már többször bizonyította, hogy femme fatale szerepkör mellett a pisztoly is jól áll a kezében, így a filmnek viszonylag gyorsan sikerül levetkőznie a trailer megtekintése során esetleg felmerült Mr. És Mrs.-féle stílusparódia gyanúját. A Saltban néhány rövid üresjáratot leszámítva minden maximum fordulatszámon pörög, az effektek topkategóriásak, a főszereplő pedig az utóbbi évtized elvárásaihoz mérten az érzelmeket látszólag az ablakon kihajítva minden felmerülő szituációban a lehető leglogikusabban cselekszik. Jolie-nak kétségkívül baromi jól áll a mindig rejtélyes arckifejezés, mondhatnánk azt is szemét módon, hogy biztos azért, mert mást nem tud, de ez attól még az ő filmje. A többi színész kivétel nélkül neki asszisztál, ezért hát nem is különösebben meglepő, hogy a szürke különböző árnyalataiban pompázó gonoszok még nagyobb tömegbe verődve sem tűnnek veszélyesnek a szupernőhöz képest. Sajnos a sztori elejétől lebegtetett „kém vs. nem kém" kérdés megoldása bosszantóan egyértelművé válik legkésőbb a játékidő negyede-fele tájékán, melynek folyományaképpen az is kétséges, hogy a végső „nagy" csavaron vajon lesz e még olyan emberszabású, aki őszintén képes meglepődni. De ez már csak sznobnyafogás, amikor inkább örvendezni kellene, hogy itt van végre egy jól elkészített, dögös oldszkúl kémes akciófilm ebben a digitális korban. Nézzétek meg jó sokan, mert különben (a direkt erre alapozó lezárás ellenére) nem lesz folytatás, aztán majd kamillázhattok, ha a mozik a közeljövőben már csak 5D-s technikával készített Avatar folytatásokat játszanak...

Salt - Salt ügynök
Műfaj: *Akciófilm*
Rendező: *Phillip Noyce*
Szereplők: *Angelina Jolie, Liev Schreiber, Chiwetel Ejiofor, August Diehl*
Forgalmazó: *Intercom*

ELHASZNÁLT VILÁG

Mit lehet mondani egy olyan képregényről, melyben a következő leírás található:
*„**Kérdés:** - Hogyan kell viszonyulnunk a menetelő egységekhez?*
***Válasz:** - Semmi esetben sem akadályozhatjuk őket. SS egységek, Wermacht, NSDAP pártbrigádok, halottas kocsik, vallási körmenetek csak rendőrség és tűzoltók elől térnek ki."*

Hogy a saját felvetésemet megválaszoljam, nyilván nem lehet semmit. Értelmeset legalábbis. Vagy… amivel át lehet adni a képkockákat finoman átszűrődő abszurditást. Az említett részlet egyébként nem a szabadjára engedett írói képzelet szüleménye, hanem a Harmadik Birodalom német kamionsofőrök részére kiadott Ellenőrizd magad c. ismeret-terjesztő kiadvány része, melyet Aleksandar Zograf adaptált át a képregény nyelvére. Jól értesültek számára a név hallatán beugorhat a Pszichonauta néven pár éve megjelent kiadvány, melyet idén nyáron követett az Elhasznált világ. Viszonylag nehéz eme alkotást a képkockákba zárt történetek átlagos standardjaihoz viszo-nyítva értékelni, hiszen szerkezete lévén lerázza magáról a kategóriába zárásra vonatkozó minden törekvésünket. Stílu-sában a cucc leginkább Kurt Vonnegut könyveire emlékeztet, csak míg ott a kicsapongások egy fő történeti szálra voltak felhúzva, itt rövid, átlagban két oldalas etűdök segítségével tekinthetünk bele a szerző csodálatos elméjének örök ragyogásába. A hátsó borító szövege most kivételesen nem hazudik, Zograf tényleg irigylésre méltó módon képes a mindenki életében tucatjával bekövetkező olyan apró érdekességek megragadására és rajzba öntésére, amit te, én és az emberiség 99 százaléka egy átlagos időtartamú hümmögés akusztikus megjelenítését követően az agy újrahasznosítandó hulladék feliratú rekeszébe dobunk.

Miről is van szó pontosan? Hatvanas években íródott sci-fi darabok jövőképének felidézése, az előző napi álom világának a valóságra vetítése, elfeledett naplórészletek és versek újrafelfedezése, valamint elmélkedések helyekről, fejekről, új termékekről, a punkról, a sex appeal-ról, a 2349. esztendőről és végső de nem utolsó sorban a kiöregedett mészárosok és kolbásztöltő mesterek megsegítésére létrehozott alapítványról. Egészen megkapó az a kulturális kavalkád, ami az Elhasznált világban összpontosul, a csapongó gondolatok sebességével váltakozó témák igazi ínyencfalatok a műértő közönség számára. Eszembe is jutott, lehet nekem is hasonló formába kéne öntenem mondjuk azt a gondolatmenetet, amikor a vonatablakból látott jelenetről (falusi nénike töltötte tele a vödrét egy klasszikus „pumpálós" kék csapból) beugrott, hogy vajon hová tűnhettek az említett objektumok a városból, amikor korábban lépten nyomon találkozni lehetett velük. Kár, hogy a rajztudásom egy 5 éves óvodás szintjén van, de ha esetleg felkérnék valakit a grafikus rész megalkotására, aztán behazudnám, hogy azt is én csináltam...



Szóval visszatérve az Elhasznált világhoz a kifejezetten igényes kiadásban érkező képregényt bátran lehet ajánlani a formátumtól egyébként idegenkedő közönségnek is, mert tapasztalataim szerint még a kérgesebb szívű ellenzők is rögvest Aleksandar Zograf rajongókká konvertálhatóak át mindössze pár oldal végiglapozását követően. Ezen kívül ideális ajándékötlet, mert a fentiek miatt szinte biztos betalál, ha pedig véletlenül mégsem, még mindig ott a lehetőség, hogy visszakérd (saját használatra) és odak*rj helyette egy doboz bonbont.

Aleksandar Zograf : Elhasznált világ
/Nyitott Könyvműhely/

CAITLIN ROSE

Own Side Now

Múlt hónapban betekintést nyerhettetek földgolyónk aktuálisan legtrendibb stílusába, ezért úgy gondoltam tök poén lenne, ha most éles váltással egy olyan műfaj előadója kerülne górcső alá, mely a mi földrészünkön igen mostoha helyzetben van. A Country hasonlóan a baseballhoz vagy a stand up comedyhez Amerika egyik legjellegzetesebb intézménye, és mint olyan alapjáraton szinte teljesen elviselhetetlen. A mindenféle kétnevű nő után vinnyogó kovbojkalapos középkorú férfiak kliséje persze a közhelyek jó szokásához híven sarkít némileg, hiszen az utóbbi években a stílusban feltűnt egy teljesen új generáció, akik immár az elvontabb popzenékre érzékeny közönséget is sikerrel tudják megszólítani.

Conor Oberst (alias Bright Eyes) és Sufjan Stevens után ismét itt van egy ifjú titán, aki dalaival remélhetőleg tovább rombolja a fent vázolt negatív imázst. Caitlin Rose piszkosul fiatalon, 16 évesen írta a most bemutatásra kerülő album nagy részét, ami azért is különösen döbbenetes, mert a legtöbb ember ebben a korban... nos hát egészen más, kevésbé kreatív dologgal van elfoglalva. A már megjelenésé-ben is teljességgel ellenállhatatlan üdvöskénk azonban korát meghazudtoló tehetséggel és érzékenységgel látott neki a karrierépítésnek, és az első EP által generált méretesre duzzadó internetes hájp ellenére a nagy kiadókat kihagyva egy kis függetlennél adta ki immár 23 évesen az Own Side Now-t. Az alig valamivel fél óra fölé ketyegő 10 számos debüt ugyan legnagyobb bánatomra nem tartalmazza a Gorilla Man c. opuszt, ami alapján felfigyeltem a csajra, de ami van az kivétel nélkül csúcsminőségű. A lemezt a kedvesen szentimentális Learning to Ride nyitja, mely metafora mögött természetesen magának az életnek a megtanulása rejlik. A címadó Own Side Now egy fájdalmas szakítás után a saját lábára álló nő története, de természetesen nem kell sok fantázia ahhoz, hogy belelássuk a sorokba Caitlin Rose, mint énekesnő félelmektől terhes függetlenségi nyilatkozatát. Egy dallal később aztán elérkezünk a Shanghai Cigarettes-hez, ami egyértelműen a korong legslágeresebb darabja. Van benne: tapsolás (nálam már itt nyert ügye van), fülbemászó dallam, férfi másodvokál és egy olyan remekbeszabott refrén, amit ha van igazság a földön, még sokszor visszahallunk majd az alterrádiók kínálatából. Mivel vészesen közelítek az előírt karakterlimithez, gyorsan kiemelném még a Fleetwood Mactől kölcsön vett egészen parádés That's Alright-ot, melyben Caitlin hangja néhol kifejezetten emlékeztetett a Cardigans svéd dalos pacsirtájára, Nina Perssonra. A Sinful Wishing Well ellenben már hangszerelésében is sokkal negatívabb kicsengésű történet a mélypontra jutás folyamatáról. Mivel az Own Side Now repertoárjából zeneileg ez a legkevésbé Country jellegű felvétel, szép esélyt látok rá, hogy az Indie közeli arcok eme dallal fogják megismerni a csajt, már csak azért is, mert a cucchoz készült egy hivatalos „profi" videó, melyben Caitlin élőben adja elő a dalt, miközben egy szemüveges srác folyamatosan püföli az írógépet az előtérben. Én megmondtam előre. Teljességgel ellenállhatatlan...



Caitlin Rose - Own Side Now
/Names Records/

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén



Alien május elseje!

Bár ez nem tartozik gyermekkori álmaim közé, de egyszer azért szívesen megkérdezném az általam igen nagyra tartott brit rendezőtől, Ridley Scott-tól, hogy miként éli meg a tényt, miszerint 1979-es filmje, az Alien (Nyolcadik utas: a Halál) nem csak egyszerűen kultuszt teremtett, de alapstílust is, melyből a popkultúra olyan ágai, mint a videojáték, manapság is intenzíven táplálkoznak. Scott tökéletesen, szinte tébolyítóan mesteri módon építette sci-fi horror filmjét a svájci szürrealista képzőművész, Hans Rudolf Giger legendás idegenjének alakja köré, remek alapanyagot szolgáltatva a játékiparnak, mely a mai napig is aktuális.

Az alienek a játéktermekben is sztárnak számítottak: a különböző kabinetgyártók pontosan tudták, hogy egy jól eltalált idegenes géppel nehéz mellényúlni – a legtöbb hardcore player zsebét egyből elkezdi égetni az aprópénz, ahogy meglátja a csillogó fekete páncélbőrű, savvérű dögök jellegzetes figuráját. (Vagy szinte bármit, ami nem evilági, hanem a hideg űrből érkezett csúfság.) Ezért több hivatalos, az eredeti jogok megvásárlásával készült game és jó pár a zsánerben induló, de csak „alienes másolatnak" nevezhető tudományos-fantasztikus stuff is megjárta az árkádokat az elmúlt évek során – ezek közül szeretnélek most megismertetni titeket néhánnyal, melyek valamiért közel állnak a szívemhez.

1987 Alien Syndrome

James Cameron 1986-os Aliens-e (A bolygó neve: Halál) kitörölhetetlenül írta bele magát a filmművészet nagykönyvébe. Az idegenek által feldúlt – majd persze kiirtott – űrállomás-kolónia mondhatni ideális helyszínt kínált egy játéktermi gép ötletéhez. A SEGA 1987-ben jelent meg Alien Syndrome című, az említett filmre hajazó játékával, mely egyébként nem csak az árkádokban, de az otthonokban is hódított, hisz ezt az egyszerűnek mondható szoftvert az évek során Commodore 64-től az Amigán át egészen a SEGA Master Systemig minden gépre átírták. Persze az igazi királyság az arcade masina volt, hisz akkoriban ez a hardver nyújtotta a legjobb minőségű grafikát – játékélményben viszont mindegyik port jól teljesített, köszönhetően a jól bevált alapötletnek, és hát ugyebár az alienes témának.

Az Alien Syndrome klasszikus felülnézetes – izometrikus – lövölde, melyben két szereplő – Ricky a férfi, Mary a nő – közül választva, vagy kooperatív módban együtt küzdve (közös képernyőn) kell egy idegenek tépázta űrbázisban megmenteni – szabott idő alatt – az idegentakonnyal leragasztott társainkat. Adott számú túsz kiszabadítása után aztán kinyílik a pálya kijárata, hőseink megküzdenek egy méretes főellenséggel, és már mehetnek is tovább a következő helyszínre.

A játék sikere gyakorlatilag két masszív lábon állt: egyfelől még a legtompább szemlélő is egyből levágta róla, hogy a közkedvelt film szolgáltatta hozzá az ötletet, másfelől a készítők nem bonyolították túl a játékmechanizmust, ezért ezzel a populáris géppel szinte bárki bátran próbálkozhatott, aki lövöldözésre vágyott. A nyolc irányba mozgó és tüzelő karaktert könnyű volt vezérelni, a különböző fajta, betűvel jelölt fegyvereket egyszerűen fel lehetett venni a fali tárolókból, és a megmentésre váró legénység is jól behatárolható volt a „MAP" feliratú terminálokknál lehívható térképpel. Ráadásul az Alien Syndrome játéktermi viszonylatban még nem számított túl nehéz kihívásnak (legalábbis az első két pálya), tulajdonképpen nem is az életben maradás okozta a problémát, hanem a relatíve gyorsan csökkenő időlimit, ami miatt nem igazán volt lehetőség üresjáratos kolbászolásra. A playerek vadul kutatták a labirintusszerű bázison a túszokat (az egyik védekezett, a másik mentett), és egyik szemmel mindig a stoppert vizslatva várták a digitalizált „Go to the Exit" hang megszólalását. Az erősen groteszk külsejű főellenségek legyőzése már valamivel combosabb feladatnak számított: bár aki tudta, hogy nem alapfegyverrel kell nekik menni, hanem mondjuk a lángszóróval, az sikeres lehetett a játékban. A nyolc, idegen életformákkal telezsúfolt placc megtisztítása azért nem kis feladat, még egy örök-kredites emulátoros verzióval sem, hisz új kredit felhasználásakor a pálya legelejéről indul, nem pedig pl. a főellenség szobájából.

A SEGA magabiztosan hirdette az arcade gép szórólapján a teremtulajdonosoknak: ez a masina tutira „kiijeszti" majd a látogatók zsebéből az érméket! 2010-ben az eredeti screenshotok láttán ez egy kedvesen megmosolyogtató kijelentés… de akkoriban működött, és ez a lényeg.











1990 Aliens



A Konami 1990-es Aliens játéka 100%-ban a film alapján készült, fullosan licencelt szoftver volt rendes logóval, LV426 bolygóval, autentikus idegenekkel, bolykirálynővel, Sulaco nevű űrhajóval – ahogy azt kell. A nép zabálta a cuccot, nem is véletlenül: a dizájnerek apait-anyait beleadtak és minden apró részletet a filmben látott mintára terveztek meg, kezdve a bázisbelsőtől az idegen takonyképződményeken át egészen a tankszerű csapatszállító járműig. A moziban főszerepet játszó Sigourney Weaver színésznő egyébként nem adta az arcát a progihoz (de a többi színészt sem vették meg), ezért karakterét egy ismeretlen szőkeséggel helyettesítették, mind a kabinet szórólapján, mind a játékban – de a ruházata legalább valamennyire stimmelt.



Az Aliens egy igen pörgős oldalnézetes shooter (egy-két csavarral), ahol ujjunkat a tűzgombra tapasztva kell a jobbról, balról, fentről és lentről életünkre törő idegeneket jobb belátásra bírni, hogy ne bántsák Newtot, az ártatlan kislányt. A figura ugyanazt a méretes, testhevederrel rögzített, M56A2 típusszámú gyorstüzelő géppuskát cipeli alaphelyzetben, mint amit a filmben a baboskendős Vasquez és társa, a szikár Drake is használt, de természetesen további fegyverfajták is begyűjthetők, köztük az elmaradhatatlan lángszóró. Egyes pályarészleteknél, sőt teljes pályáknál is a program oldalnézetből átvált 3D-be, azaz nem csak négy irányba harcolhatunk, hanem „befelé a képbe" is, sőt még járműből lődözős akcióban is részünk lesz! A játékot persze ketten is tolhatták co-op módban, ilyenkor a másik beszálló Hicks tizedest irányította.

A Konami embereinek nem volt könnyű dolga, hisz az Aliens filmben tulajdonképpen csak háromféle idegen szerepelt: az arctámadó, a közkatona és a királynő – de ez a lineup értelemszerűen kevés egy hatpályás játék megtöltéséhez, még abban az esetben is, ha az idegeneket történetesen a szivárvány minden színében pompázó külsővel felruházzák. Éppen ezért kénytelenek voltak saját szakállukra alien-típusokat kitalálni: azt kell mondjam, ezek a fura lények (sárkány-alien, kutya-alien, zombi-alien(!)) valahol eléggé komikussá teszik az amúgy kifejezetten pofás és filmhű stuffot.



Az árkádgép a maga idejében mágnes-módra vonzotta a játékosokat, például azzal a nagyon rafináltan kitalált opciójával, hogy elhalálozás után, ha rádobod a pénzt, milliméterre pont onnan folytathatod az akciót, ahol elfeküdtél. Ezzel a Konami elérte azt, hogy az Aliens témára rákattant playerek folyamatosan szórták az érmét a gépbe, hogy ha drágán is, de minél többet felderíthessenek a pályákból. Sőt, akkoriban egyesek kifejezetten arra specializálódtak, hogy beálltak a tinglitangli próbálkozók mögé, és amikor a delikvens egy idő után megunta a sok halált, majd odébbállt, gyorsan rádobtak egy érmét, és így „kivásárolva" vitték végig a cuccot.



Tulajdonképpen az Aliens egy menetből könnyedén legyűrhető (ami az árkádgépeknél ritkaság) – abban az esetben persze, ha egy köteg váltanivaló papírpénzzel, vagy egy hátizsáknyi apróval érkeztél a terembe, mert ez a game minden, csak nem könnyű! Mivel ebből a szoftverből egyáltalán nem volt otthoni konzolos vagy számítógépes verzió, a kabinetek állandóan szépen termelték a bevételt.



1990 Alien Storm

A SEGA, látva az alien téma általános sikerét, 1990-ben még egy idegenes stuffot tolt ki a játéktermekbe, mely Alien Storm címen futott, de nem licencelt cím volt, sőt, gyakorlatilag semmi köze sem volt a mozifilmekhez. Egyértelmű: valahol saját Aliens gépüket klónozták, néhány új ötlettel megfejelve, a lövöldét egy kis bunyóval megtuningolva – plusz ez a program végre szabadon portolható volt az otthoni gépekre: például C64-re, MegaDrive-ra, de ZX Spectrumra is.



Az Alien Storm olyan, mint egy fura alienes Szellemirtók paródia, némi Golden Axe felhanggal – azaz mondhatni három híres alapötlet egybegyúrása. Szingli módban 3 főhős közül választva kell megtisztítani egy metropolisz utcáit a finoman fogalmazva is komikus külsejű lényektől. Telefonfülkéből átalakuló alien, kukából kifejlődő alien, Michael Jackson hasonmásból mutálódó alien – van ebben a játékban minden, csak komolyság nem sok. A stílus oldalscrollos, de nem kifejezetten intenzív lövölde, inkább valami lassabb ritmusú, lövöldözős-bunyós keverék, de érdekes módon vannak a játékban célkeresztes, rail-shooter elemek is. A feltűnő idegenek külsejüket vizsgálva szinte mindenre hasonlítanak, amit a témában addig felvonultattak: van köztük Giger-alien forma, kifacsart lények ZS-kategóriás sci-fi mozikból, horrorfilmekből, sőt, a készítők szerintem valamilyen állatos lexikont is felhasználhattak, mert egyes szörnyek úgy tűnik, több valós fajtából kerültek összegyúrásra.



Az Alien Storm nem volt sem igazán kiemelkedő game, sem túl szép cucc – legnagyobb vonzereje egyértelműen a három playeres koprodukciós opció volt, hisz a kabinet kezelőfelületét 3 egyenlő részre osztották, színekkel választották el, a vállalkozó szellemű teremlátogatók pedig így kvázi egy „Alien Busters" triót alakítva Szellemirtónak képzelhették magukat… amíg kreditjeik engedték. Mivel az otthoni videojátékozásban a tripla co-op akkoriban ismeretlen fogalom volt, ezt csak az árkádokban kapta meg a player.



1993 Alien 3 – The Gun



David Fincher 1992-ben egy igazán egyedi remekműnek számító, harmadik Alien filmmel lepte meg a mozirajongókat, a SEGA ugyanakkor úgy érezte, itt az idő robbantani a fénypisztolyos zsánerben, és egy újabb licencelt kabinettel meglovagolni az Alien témát a játéktermekben. Az Alien 3 – The Gun valahol az alienes videojátékok hercegének is titulálható, hisz mindközül ez az egyik legmodernebb, legszebb, leghangosabb, legintenzívebb, nagyképernyős game, ebben vannak a legnagyobb méretű idegenek, és hát az sem elhanyagolható tény, hogy a kabinetre két darab pofás fegyvert szereltek, melyek (nyomokban) az Aliens film mára már igazi ikonná avanzsálódott puskáját, az Armat M41A impulzuskarabélyt mintázzák. Ez a masina gyakorlatilag minden játékterem központi helyén trónolt a kilencvenes évek elején, atommód felhangosítva, hogy mindenki jól lássa-hallja: itt kérem szépen egy kis aprópénzért vinnyogó alieneket lehet gyilkolászni!







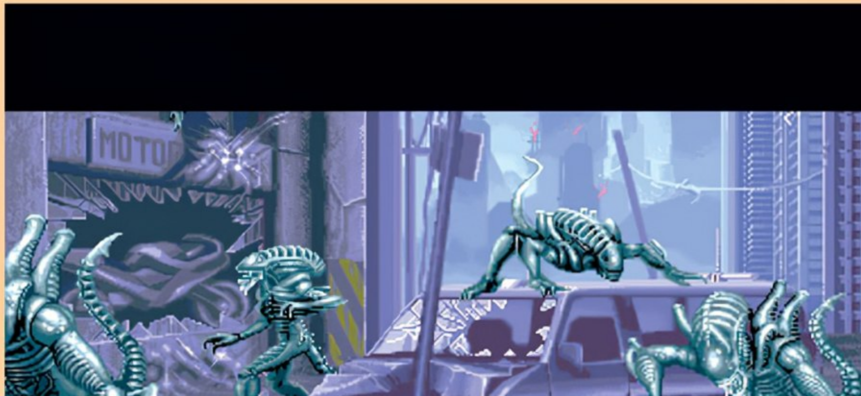
A The Gun sztoriját tekintve a második és harmadik Alien film közé helyezhető, kitalált történet. A tengerészgyalogosok megérkeznek a Sulaco fedélzetére, ahol egy felnyíló hangárajtó azonnal az akció közepébe repíti a harcost – vagy harcosokat, 2 player esetén. A képbe befelé haladó, 3D-s rail-shooter első pályáján máris egész képernyőméretű warrior-alienek és arctámadók sokasága próbálja leszívni a játékos életerejét, a player pedig a fegyvert markolászva, a ravaszt tövig húzva lő mindenre, ami mozog. Az idegenek visítanak, üvöltenek, maró savat fröcskölnek mindenfelé, amikor találat éri őket, a fegyó kerepel, az akció pergő és intenzív – elmondható, hogy ez a kabinet játékos és néző számára is egyaránt élményszámba ment! A The Gun-ban a haladási irány a későbbi pályákon már nem csak befelé, de jobbra, balra, sőt hátra is változik, a helyszínek pedig továbbra is hűek maradnak az alien-univerzumhoz. Feltűnik az Aliens atmoszférázott külső terepe némi esővel, az Alien 3 gyártelepe, a kutya-alien, mint főellenség, sőt a kopasz rabok is vadul próbálnak menekülni a börtön ebédlőjében a rájuk vadászó idegenek elől. Mindenhol Weyland-Yutani logók és az ismert alienes elemek: ez a game a filmlicenc miatt szinte tökéletesen elhitette a playerrel, hogy az Alien-széria egy új felvonását látja.

Az Alien 3 – The Gun az arcade kabinetgyűjtők egyik kedvence a mai napig: nagyon ritkán tűnik fel egy-egy szép állapotban megmaradt darab az aukciókon, szóval elég problémás feladat hozzájutni. Egyes források a 100-as skálán 3-asra teszik előfordulását (100 – gyakori, 1 – alig találkozni vele).





1994 Alien vs. Predator



A Capcom 1994-es Alien vs. Predator árkád gépe sok rajongó szerint az alienes téma csúcsa, ráadásul a lélektelen gyilkológépek legnagyobb nemezisei, a predátorok is főszerepet kaptak benne. A game a Dark Horse képregény kiadó 1989-1990 között megjelent sorozatára épül, és érdekessége, hogy feltűnik benne szereplőként az a Linn Kurosawa, aki a Street Fighter Alpha 2 egyik pályáján (Ken) háttérfiguraként pózol. A parádés sikerű masina két- és háromjátékos



verzióban is készült, ráadásul abban a stílusban, amiben a Capcom játéktermi szinten mindig is a legjobb volt: az oldalnézetes beat'em up. Az 1991-es Knights of the Round, és az 1993-as Cadillacs and Dinosaurs után a Capcom újra megmutatta, hogy ebben a zsánerben ő az abszolút király!
A történet szerint az Amerikai Egyesült Államok nyugati partjának legnagyobb városában kitör a katasztrófa: alienek lepik el a metropoliszt, akkora problémát okozva, hogy karantén alá kell helyezni a várost. A két, várostisztításra vállalkozó főhős (egy kigyúrt kommandós és egy barna copfos amazon – ő Linn) mellé behoztak egy predátort is (pontosabban kettőt), hogy hárman együtt induljanak vadászatra. A játék elején négy különböző karakter közül választhatsz: a két ember mellé két különféle predátort tettek (az egyik harcos, a másik vadász), a figurák tulajdonságaikban (erő, gyorsaság, ügyesség) térnek el egymástól.







A bunyós zsáner tipikus elemeivel operáló AvP egy remek, többféle támadási kombinációt magában hordozó, háromgombos kezelési metódust kapott. A figurák eltérő tulajdonságai és különböző képességei, szupertámadásai, plusz a felvehető tárgyak és fegyverek miatt a game tényleg igen változatos, és azoknak is sokszori újrajátszásra ad lehetőséget, akik egy kisebb vagyon bedobálásával egyszer már végigvitték a kifejezetten hosszúnak mondható programot. A kézzel rajzolt, klasszikus látványvilág még mai szemmel nézve is kiváló (azoknak persze, akiket nem zavar pár pixel), a karakterek nagyon pofásak, az alienek telitalálatok, a helyszínek változatosak, a két- és háromszemélyes co-op pedig igazi adrenalinbomba multiplayer élmény.
A Fox olyan jól őrzi az Alien vs. Predator jogait (vagy annyira drágán méri őket?), hogy a játékból az árkád verzión kívül nem készült más átirat – pedig igény lenne rá, még most, 2010-ben is. A rajongók bizonyára nagy örömmel vennének egy olyan HD-be húzott, megtuningolt, letölthető, nagykonzolos portot, ami például a Final Fightból is készült, erre azonban egyelőre sajnos nincs komoly esély.
A Capcom pontosan tudta, hogy a már számos alkalommal bevált beat'em up kategória és az alienes-predátoros téma tarolni fog az árkádokban, ezért minden szerénység nélkül hirdette a kabinet szórólapján: „Az alienek megtöltik majd pénzzel a kasszád!" Az idegen-invázió mellett aprópénz-inváziót ígértek azoknak a teremtulajoknak, akik megvásárolják a valóban szuper gépet.



Martin

Szia! Magazinunk legfrissebb Dumaládáját tartod most kezeidben. A kért témában ugyan nem érkeztek be igazán levelek, evégett szemezgettünk a különböző témájúak közül. A felhozatal érdekes és változatos, csak így tovább! RBaly *(Azért ennyire nem kell dicsérni a népet, dolgozzatok csak meg a „hírnévért". K)*

Egy elkallódott levél, tényleg a dumaládában landolt! RB.

Tisztelt Szerkesztőség!

Már régóta kézülök megírni ezt a levelet a szerkesztőségnek és most végre sikerült időt szakítanom rá. *(Nocsak, egy elfoglalt olvasó. K)* Ez mindjárt kiderül, hogy miért is ilyen nehéz, hiszen nehéz bevallani, hogy függő vagyok:) *(Nyugi, mind azok vagyunk. K)* Szóval kezdjük az elején. A 2006 novemberében vásárolt pc-s újság szám örökre megváltoztatta az életemet. (Aki nem emlékezne, abba a számba volt a Gothic 2 magyar nyelven.) Gyanútlanul feltettem, és annyira magával ragadott a sajátos hangulata, hogy nem tudtam abbahagyni. Suliból hazaérve a sok gép előtti megszámlálhatatlan ebéd, vacsora és a hajnalig tartó játszások teljesen függővé tettek. *(Ja, hogy „játékfüggő", ehh izé akkor semmi… K)* Miután végigjátszottam, ez nem volt elég, gyorsan beszereztem az első részt is a 2004 decemberi számból (még jó, hogy tároljátok az archív számokat) **(De még milyen jó, 1990-től az összes számunkat is megrendelhetnéd. :) RB.)** Azóta már mindkét részt sokszor végigvittem, beleértve a Gothic 2 Gold Edition-t is...és akkor hirtelen felröppent egy hír, hogy megjelent a boltokba a harmadik rész. Hát gondoltam, ezt meg kell szereznem. Megvettem! Igen ám, de a jelenlegi konfigon nem ment. Mit csináljak, hát levittem a melóhelyre, ott úgyis jó gépek vannak (nem írom le részletesen, mert hátha a főnököm is olvassa az újságot, vagy a fia, lánya :)). És igen, full graffal is tökéletesen ment. Bekövetkezett, hogy a délután 4kor lejárt munkaidő után én volt, hogy az utolsó busszal mentem haza:) Otthon mindig aggódtak, hogy szegény gyerek ennyit dolgozik... persze ha tudták volna, hogy Myrtana földjén járok...:) 2007be beiratkoztam egy 2 éves suliba. Multimédia fejlesztő szakra. Szerintetek miből állítottam össze a vizsgamunkámat? Természetesen a "Gothic II Multimédiás Bemutatása" címet kapta:) Ha gondoljátok elküldöm, hátha ráfér a mellékletre (1giga az egész :)). Szóval eltelt egy kis idő, most már itthon is tolom a Gothic 3-at és mondanom sem kell, hogy ugyanaz a szitu mint az elődjével. Persze ha ez nem lenne elég a napokban kijött magyarul a Gothic 3 Forsaken Gods. Természetesen már időben előjegyeztettem magam egy példányra:) és már itt sorakozik a többi G mellett:) A mellékelt kézikönyv hátulján a következő felirat található:"Gothic 4 Arcania – 2010-TŐL" :) Már kezdek félni....:) **(Köszönjük, hogy hardcore PC-s létedre is minket választottál! RB.)**

Hello,

A magazin 3. száma már a Play-t is veri!!! **(Nem kívánunk semmit sem verni, de köszi! RB.)** Olyan rendesek voltatok, hogy csináltatok manga/anime rovatot + most már 4 oldalas a Japán cikk + a retro végre már nem annyira retro, hogy rossz legyen ránézni. A papír minősége egyre jobban tetszik, mert bivalyerős!!!! Már csak hiba van ami viszont el fog tűnni hiszen szerintem a Naruto Shippuuden Ultimate Ninja Heroes 36°-ost érdemelne, de én FAN vagyok szal lehet én tévedek. A Top 10-es rovat is egyre jobb, szal ezer grat az újsághoz. És Krisz igazad van nem a 2 szép szemetekért írunk hanem a 3 zseniális magazinotokért. KONZOL magazin 4ever!!!! *(Mondtam én, bár szerintem az a bizonyos nyeremény is közrejátszott. K ;)* Pár nap és előfizető:

sasukeskapa

(Valóban előfizetett. RB.)

Mindenkinek hasonló (konzolra áttérős) felismerést kívánok, mint ahogy lenti levelünk írójával történt. RB.

2009. december

Az egész azzal kezdődött, hogy összegyűjtöttem a pénzt a gépem felújítására, ám igen nagy költségvetésbe keveredtem volna. A gépem gyenge, ezért kellett volna lényegében egy teljesen új asztali. Mire összejött a pénz az alkatrészekre, sajnálattal jutott a fülembe, hogy a bolt, ahol venni akartam a felszerelést, előtte nem sokkal bezárt. Jó kis bolt volt. Nem volt drága (bár olcsó sem). Gondoltam, körülnézek a városban, talán találok még hasonló árakkal rendelkező kiskereskedést. Sajnos nem találtam. Ekkor jutott eszembe, hogy miért is PC? Miért? Amire kell (internet, suli, stb), arra tökéletes. Vegyek egy teljesen új vasat azért, hogy játszhassak a mai játékokkal? Vegyek néhány "vasdarabot" azért, hogy utána megint új kelljen? Azt kérdeztem magamban: minek? Mert hát miért is, ha létezik konzol is, ami direkt erre a célra szolgál. Eldöntöttem, a pénzből egy Xbox 360-as konzolt fogok venni.

2010. január

Sok keresgélés után az interneten, utána olvasgatás után be mentem a városba, s megvettem életem első harmadik generációs konzolját: Egy Xbox 360 Elite-et, mely 120 gigabájtnyi adathordozóval került a kezeim közé. Igen ám, de elment rá minden pénzem, ezért az alap játékokkal kellett játszanom... (Lego Batman + Pure) No mindegy, gondoltam, elleszek én a Pure-ral. El is játszogattam vele, de meg kell hagyni, elég unalmas volt, ezért a régi PC-men is játszottam a hónapok alatt, míg nem meg lett a csoda, amire vártam! Húsvétra előre meg kaptam a pénzt, így hát bementem az egyik üzletbe, és megvettem a Call of Duty: Modern Warfare 2-őt, és egy HDMI AV kábelt. Nagyon örültem neki.
Ez volt márciusban...

Azt azért elfelejtettem említeni, hogy képcsöves TV-m volt. Gondoltam, itt a nyár, így hát van időm, el megyek dolgozni! Így is tettem. Apával jártam jó másfél, két hónapot, mire összejött annyi pénz, hogy ki tudtam pótolni egy TV árát. (természetesen már előre kiválasztott modell volt)

2010. 07. 23. 16:00

Végre eljött, amit vártam, a boltban várt már a készülék, egy LG 32LD650-es, aminek a főbb jellemzői:

- Full HD
- Internet TV
- 100Hz
- 2x USB

A csoda hazaért

Ahogy hazahoztuk, már kötöttem is rá az Xboxot HDMI-kábellel. A kép gyönyörű volt 1080p-ben, 16:9-ben, és 60Hz-en! *(120 Hz és 720p, de a 16:9 stimmel. K:)* Rögtön regisztráltam is a LIVE!-ra, mivel előre el volt készítve már minden adat hozzá.

Ez történt két hete. Azóta minden nap megállás nélkül (természetesen pihentetem a gépet eleget...) csak játszok a CoD: MW2-vel.
Igaz, még nem vettem meg az éves LIVE!-ot, és a két játékot, amire fáj a fogam, de meg lesz az nemsokára!

Nem bántam meg a konzolom vételét, még akkor sem, ha gondolkodtam azon, hogy eladom, mert képcsöves tévén, single player módban már unalmas volt minden játék.
Ha választani kéne, PC vagy Xbox, egyértelmű, hogy a 360-at választanám!

ui.: Nagyon jó lett az újság, csak így tovább! A következő számot is beszerzem! ;)
Üdvözlettel:

Domm – Lokalhoszt

Helló mindenki!

Na, kezdjük az élettörténetemmel. Kb. az ezredforduló óta konzolozom. Néha talán többet is, mint kéne. Elég **** egy hely itt az Alföld közepe, kell valami szórakozás, különben hamar a pokolra jutok.
Kispöcs voltam még, amikor 2003 februárjában sétáltam az utcán. Csak a boltba akartam elmenni, hogy vegyek valamit, amit anyukám reggel elfelejtett, és kellett a kajába. A bolthoz közel van egy újságosbódé. Elég kopott, szétcsúszott állapotban, de legalább van.

Akkor még a bal oldalon lévő gyermekújságokat nézegettem, ma már inkább a jobbot, ahol "más fajta" sajtóterméket tárolnak. Láttam ott valamit, valami különlegeset, ami bennem maradt. Egy őszhajú, de fiatal lány, mögötte pedig egy sárkány, az újság tetején pedig egy bazi nagy 576 konzol felirat. *(Panzer Dragoon Orta? K:)* Nem tudtam, hol vagyok, nem tudtam, mit akarok, csupán annyit, hogy van nálam annyi pénz, hogy kifizessem azt a 728 Ft.-ot. Elővettem a zsebemből a pénztárcát, és ezzel el is indultam a lejtőn, amelyen nincs megállás....
Már addig is játszottam néha bátyám kis SNES-ével (igen, itt a SNES még ritka és menő volt az ezredforduló után, Ps-t csak kölcsönözni lehetett, a Ps2-ről még nem is hallottunk), de mindig azt mondta, hogy hagyjam abba, mert az az övé meg úgysem tudok, nincs hozzá tehetségem (itt megint csak megjegyzem, kispöcs voltam, ő meg 9 évvel idősebb *(A nagy p. :) K)*). De miután megvettem és elolvastam ezt a magazint (és megkaptam a pénzért járó pofonokat) egyre inkább megőrültem. Addig üzletelgettem, míg nem szereztem egy Ps-t, majd egy Ps2-őt. Más kérdés, hogy bátyám mindkettőt eladta, de ez most mindegy.
Pár éve beteljesült az álmom, szerény 3 éves késéssel vettem egy X360-at, még nagyobb örömmel szaladtam



az újságoshoz, szokásomhoz híven elolvastam az AKTuálist és....kb. itt értek véget azok a hónapok, amikor már napokkal a megjelenés előtt az újságos öregembert ostromoltam, aminek ő feltehetőleg örült, én sajnos kevésbé.
Kiégtem. Még nem játszok régóta, de mégis...kb. fél évig nem volt kontroller a kezemben, egy kicsit sem érdekelt, hogy bátyám elviszi és eladja a játékokat, magasról tettem az X360-ra, amiért apám és anyám a belét kidolgozta. Szégyen, tudom, de ez van.
Most 2010. 08. 10.-van. Miközben írok, egy Konzol Magazin nevű újságot lapozgatok. És újra előveszem a kontrollert. Azt hiszem, ennyi elég is. Az X dobozt el kell majd adnom (pénzügyi nehézségek miatt), és veszek egy olcsó Ps2-őt megint, mert csak arra futja. Nekem amúgy is a játékok minősége a fontos, nem pedig a grafikája.
Az első számról a saját hülyeségem miatt lemaradtam, de többről nem fogok, és ezt is bepótolom. Ez a levél NEM benyalás, mert az nagyon nem az én stílusom, bármit leszólok ami nem tetszik, sőt, még direkt, szemétségből kerestem, hogy mibe köthetnék bele. Azon kívül, hogy a cím nem túl fantáziadús (mondjuk nekem sem jutott az eszembe semmi jobb) nem találtam semmit. Na szóval, így a végére oda írom azt a szót, amivel ezt az egészet el lehetett volna intézni: köszönöm! **(A te eljárásodat követve: nincs mit. RB.)**

Dani

(na, most megint sok hülyeséget összehordtam a semmiről, remélem azért legalább el lesz olvasva........) *(Kétszer is, épp a metrón böngésztem át először a repertoárból válogatva, közben gofrit tolva a képembe. Nagyon tré metrón csemegézni, mindenki bambán néz rád. Persze én is csak kómázva utazgattam volna, végigrágva magamat az érdekfeszítő leveleken, ha nem ült volna velem szemben egy nő akkora mellekkel, mint két érett dinnye. Gondoltam is magamban mi lenne ha… K)*

Hi Konzolosok!

Három hónapja mikor mentem beszerezni kedvenc lapomat egy bolthálózat helyi tagjába, akkor ért a nagy meglepetés. Közli velem az eladócsóka, hogy jó rituális olvasgatást kíván, ugyanis ez a last number.(ez egy wordplay volt, értitek?:)) *(Én nem, sokról maradtam le? K)* **(Egy másik újságra gondolt! RB.)** Úgy éreztem magam, mint amikor a GBA-s Zero Mission-ben nagy mellénnyel megérkeztem Mother Brainhez, hogy majdmegmutatom neki hányas a dzsekim, majd a 20.próbálkozás után azon tűnődtem, hogy "akkor most mi van???". Megszűnik? Na ne b… ezzel! *(Sorry gyerekek, de én nem teljesen értem ezeket a beteges hasonlatokat, egy másik sporttárs a júliusi számból meg metrikus mérce helyett kislányokban mér, vajon milyen elnyomott vágyak törhetnek ilyenkor fel... K)* Már 92-ben előfizettem rá, neverending stóóriiii gondoltam akkoriban. *(„nevörending sztóóóóri ááá áááá ááááh, nevörending sztóóóri…" jaj bocsesz, csak bírom ezt a számot. K)* Mosthogy lesz tovább azt tudja a heveder. A kérdést hála a mindenható istencsászárnak (WH40Krulez!) megoldottátok. Nekem kell egy kézzel fogható magazin ami maradandó, örök,gyűjthető. Gyűjteni!Az újságot, rare stuffokat, gépeket, animét, mangát...Első gépem egy Atari2600Kamutype volt, majd C-64, később majdnem a full konzolpaletta. Vettem a diszdobozos gamékat: Pirates!, Lemmings, SWN64, CrystalX, PanaQ, ZeldaGC...értitek. 20 éve gyűjtök, de jön a probléma. Szenvedélyem párosul egy "leheletnyi" megalomániával+cuccok paráztatásával. A széltől is óvom a gyermekeim:). PL.: emberes bossfightnál a spanokjoya néha csak úgy csattant a padlón, de volt analógkar megrágás is, addig nálam otthon max. egy előre odakészitett diszpárnahalomba "csapódott" az irányitó. *(Tessék egy párnát fogni a képe elé, és egy öblöset ordítani. Persze lehet párna nélkül is, kérdés menynyire tolerálják a szomszédok, hogy az elmebeteg lakó a harmadikon megint játszik. K)* A jelszó: Karcmentesség! PL2.:GBA-s kártya visszadobozolása 20-25 perc is lehet. Sérülhet a papirtok, gyűrődhet a gépkönyv! PL3.:a Q-t le sem törlöm, inkább tapicskolom. Ez durva! Ezek fényében három szösszenet ami tönkre vágott. 1st. strike: a tizensok éve őrzött gyári C-64 monitorom helyhiány miatt lomtalanitáskor kiraktam elénk a fűbe egy kis asztalra. Rajta a matrica: Kifogástalan állapotú. Vártam,de nem vitték. Néztem az ablakomban könyökölve ki viszi el hű társamat, fegyverhordozómat? Senki. 40 perc, ismerős zaj. A semmiből ott volt a kukásautó, kajakra még meg sem állt, a hátulján utazó arc páros lábbal úgy belerepült a monitorba (este MK2-hetett,azt még lendületbe volt), hogy az vagy 5-öt pörgött a fűbe, majd a kábelnél fogva megpörgette párszor, aztán bevágta a kocsi hátuljába! Az a préselős tipus volt. Azóta is az ablaknál állnék ha nem nyit Muter a szobába boldogan. "Láttad? Elvitték azt a régi kis TV-t. Ja,láttam." 2nd.strike: Lomtalanitás rá egy évre. Helyszin: szobám. Muterom az ajtóból: Kell még ez a régi billentyűzet, vagy kirakhatom? Billentyűzet? Konzolos vagyok, soha nem is volt pc-m. Ki vele. Max. negyedóra ,nagy csattanások. Ablak part2. Egy Lomizó csapkodja a billentyűzetet a gesztenyefához pár gramm vezeték reményében. Kimentem szólni, legalább ne előttünk csapja szét. Döbbenet: az ember kezében romokban egy 1200Amiga! (Nem is vágtam, hogy volt nekünk). Final strike: Gabesz spanommal, ötlet, nagyképernyőn Boktai. Szigorú lesz, otenko meg minden. GC+GBAplayer+Boktai+üveg Hi-Fi állvány+6:00PM gyenge fényviszonyok. Halvaszületett ötlet! Spanom a SOLAR felelős, toljuk. Kifogyott a kraft a fegyverből, nem gond spanom tette a dolgát, az egész cube-ot GBAplayerestől oda tartotta az ablakhoz ami másfél méterre volt, töltődjön az a solárskuló. A cube tápkábele All in vitt mindent az állványról. Az 1.gen.-os DS-m (szép volt, mint egy szuronyroham) éllel pattant a parkettán, felső kijelző befolyt, hang OFF. Supergameboy lett, kisfülessel only. Szóval...E sorokat annak a szűk, remélem létező rétegnek szántam (szigorú lenne, ha egyedül lennék ezzel:)) akik belecsúsztak egy minimális "bálványimádásba". Ezek csak szimpla tárgyak, ők vannak értünk nem fordítva! Ezt nem elfelejteni! A lapról csak annyit, hogy sinen van - Én már felszálltam rá.

DrNZa

(Doktor úr, magát bizony elátkozták, mikor hozta haza a hóna alatt a 360-at, nem adott aprót egy javasasszonynak, aztán küldte magára az áldást az ősapjáig visszamenően. Tessék megtérni, és kerülni a sátán játékszerét, akkor még van remény. K) **(Én nem igazán értettem ezt az egészet, vigyáztál mindenre, mint a szemed fényére, aztán hagytad kidobálni őket. Miért? RB.)**

Hát ez annyira nem games sztori,

de viccesen sült el.... Egyik komámmal éppen italoztunk tavaly télen. Ugyanolyan Adidas kabátunk volt, és már volt bennünk elég rendesen áru. Mondom havernak: elmegyek Wc-re mire bőszen bólogat. Jövök vissza, mondom felhívok még egypár embert hogy jöjjenek ki inni. Keresem a kabátomat, abban volt a telefonom, kulcsom, pénztárcám... Totál ideg voltam, füstölt a fejem hogy ellopták. Előző körnél a zsebembe gyűrtem a visszajárót, odaállok a pulthoz mondom a komának na akkor ezt most mindet elisszuk... Hát ittunk rendesen, mondom hazamegyek aztán felpajszerolom a bejárati ajtót, de előtte fizetek. Erre haverom: Nemám Te fizeted, most vitték el a kabátodat meg minden, hagyjad majd fizetem (hozzáteszem totál merev volt az ember!) Belenyúl a zsebébe, kidobja a kulcsomat az asztalra, utána a pénztárcám, aztán a telefonom... Megszólal: Látod, ezér nem járok Discóba...teletömik a zsebemet mindenféle sz*rr*l!!! Na tessék ez van:) **(Az alkoholt mi se vetjük meg, de azért mértékkel. Te is be lehettél állva, ha nem ismerted fel a tulajdon kabátodat a haverodon. :) RB.)** *(Hát ez kész, elvetemült illuminált generáció. K :)*

Amit most említek

az a videojátékok egyik legnagyobb problémája. A játék betiltás. Több ország ha egy játék olyan tartalommal (erőszak, trágár beszéd, stb.) bír ami sérti a nép jogát és lelki nyugalmát akkor a legjobb megoldásnak azt tartják hogy betiltatják. (Amit most mondani fogok az sok embernek nem fog tetszeni). Viszont könyörgöm akkor minek van ráírva a korhatár.Igen is egy 11-12 éves gyerek ne játsszon a God of War 3-al. A hiba nem a gyerekekben van. Mert hát mit lát. A sok ember várja a durvábbnál durvább játékokat. Még jó hogy megtetszik neki. A hiba a szülőkben van. Mert egy szülőnek igenis tudnia kellene hogy mivel játszik a gyereke. Erre a szülő azt mondaná: Minek nekem kellett volna figyelnem. Miért adta a boltos a 12 éves gyerekemnek a 18-as karikával felcímkézett játékot. A boltost nem igazán érdekli hogy ki mivel játszik. *(De a rendőr bácsit igen, mivel törvényhez kötött a korhatáros ladás. K)* Mivel neki az az érdeke hogy minél több játékot eladjon. Szerintem a szülőnek igazán érdekében állhatna hogy megtudja hogy mivel játszik a pici gyereke. Ilyenkor van az hogy a gyerekem gyilkos lett a God of War 3-tól. De miért? Mert annyira hülye hogy azt hiszi hogy ez a valóságban is megtörténhet. Végülis lehet bár erre kicsi az esély. A válasz az hogy azért ölte meg azt a szerencsétlen embert mert nem a korának megfelelő játékkal játszott. Nektek mi a véleményetek erről a problémáról? **(Ez necces téma, nem mondanám, hogy minden esetben a játék a hibás. Tény a szülő tanúsítson némi figyelmet, hogy mivel játszik a csemetéje, a többit meg vitassátok meg a honlapunkon. RB.)** *(Nem tudom hol az igazság, csak azt, hogy nekem már nem lehet elég durvát mutatni, egy gyermeknél meg könnyen el tudom dönteni, mit ajánlok. K)*

(Nekem nem volt semmi különösen extravagáns a nyáron, leszámítva, hogy rájöttem meg tudok inni egyetlen éjszaka egy teljes üveg bort. Kélt héttel később rájöttem, hogy kettő is megy. Három hétre rá pedig rájöttem, hogy... K)

Ismét a végére értünk. A téma továbbra is kötetlen, tippnek egy kicsit klisés topikot dobnék be: az elmúlt nyarad top élménye. Hadd „nosztalgiázzunk" majd az októberi ridegben. Ne feledd: dumalada@konzol.eu. Ciao egy hónap múlva!

RBaly és Krisz

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

KONZOL magazin
Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu
Laptulajdonos
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Völgyi Bálint volgyi@konzol.eu
Martin martin@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

Jön a Castlevania legújabb része is, mely az alkotók elmondása szerint a teljes eddigi szériától különbözni fog, mégis sok tekintetben emlékeztet majd rá. Látványos akció-kaland - a munkálatokban szintén résztvevő Hideo Kojima ötletei alapján -, egy egészen új főhős szereplésével.

Elérkezik hozzánk a Heavenly Sword alkotóinak legújabb műve, a posztapokaliptikus akció-kaland Enslaved. Egy igazi mesevilág tele érzelmekkel, pazar grafikával és természetesen megannyi akcióval.

Három és fél évvel a konzolgeneráció első és egyetlen PS3-as F1 játéka után most a Codemasters végre minden rajongónak jobb napokat ígér, hiszen jön az F1 2010. Megdöbbentően részletes modellezés, realisztikus grafika, a többit majd meglátjuk.

FIFA rajongóknak is kedveskedünk kedvenc szériájuk legújabb epizódjával. Alaposan letesztel-jük, mennyire állja meg a helyét a fejlesztők ígérete, miszerint számos változtatást eredményeztek a játékmenet-ben, pl. dinamikusabb passzolások vagy játékosonként testre szabottabb fizikai tulajdonságok, de állítólag a karrier mód is teljesen megújul.

Jövő hónaptól megkezdhetjük hadjáratainkat Afganisztánban a tálibok állásai ellen a Medal of Honor-széria legújabb, és egyben teljesen újragondolt részében. A zártkörű béta után végre single-ben is megvizsgáljuk, mennyire veszi fel a versenyt a Modern Warfare-rel szemben.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
Kane & Lynch 2-t nyertek: Koller Domonkos (PS3), Csók Zsolt (X360)
Mafia 2-őt nyertek: Perl Máté (PS3), Rudner Ferenc (X360)
HAWX 2-t nyertek: Müller Dániel, Kovács Attila, Zalavári Tamás



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként ***599 Ft***-os áron! Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint. A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.

eu.playstation.com

Blu-ray Disc

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation®Move

IT'S YOUR MOVE

SONY







SONY
make.believe